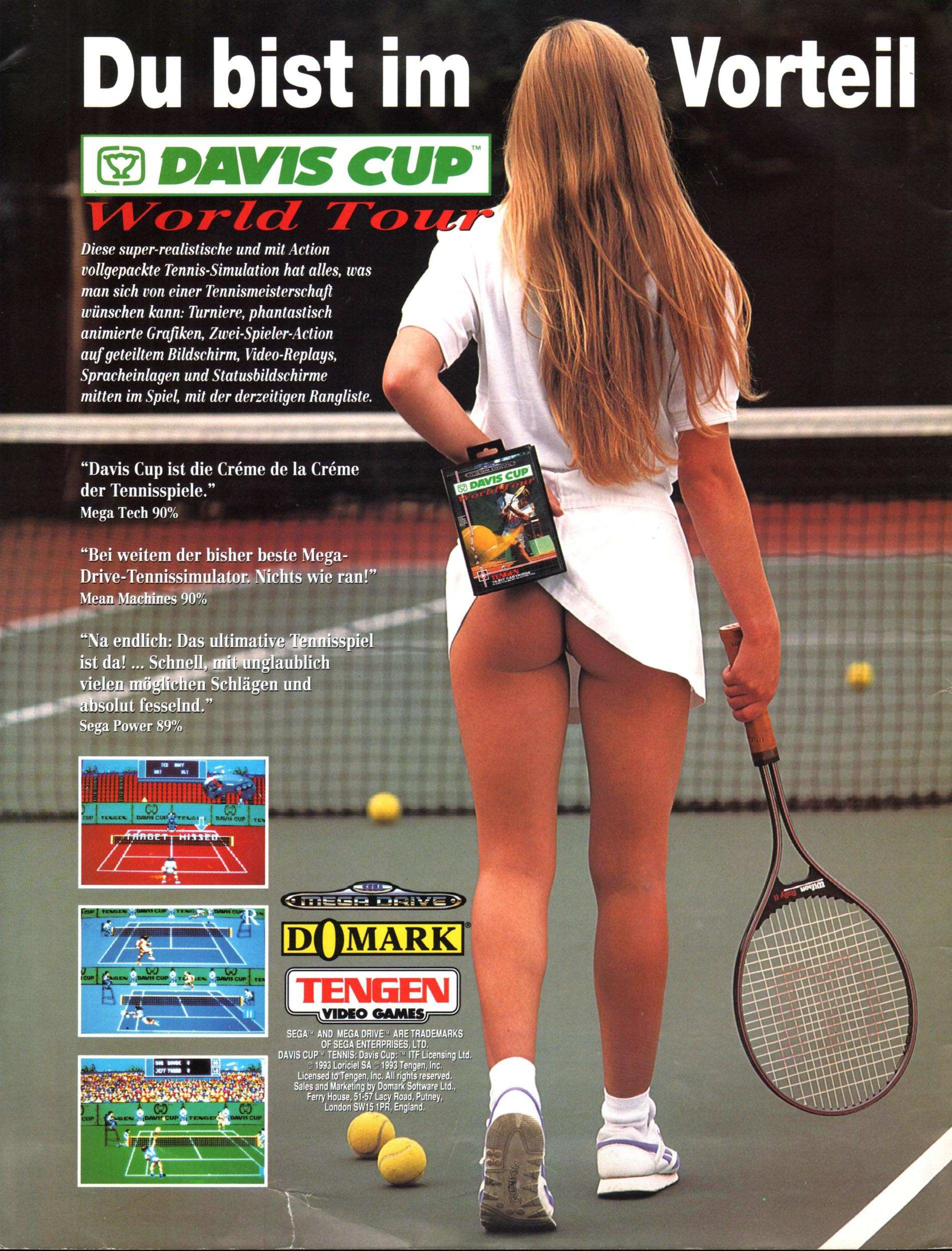
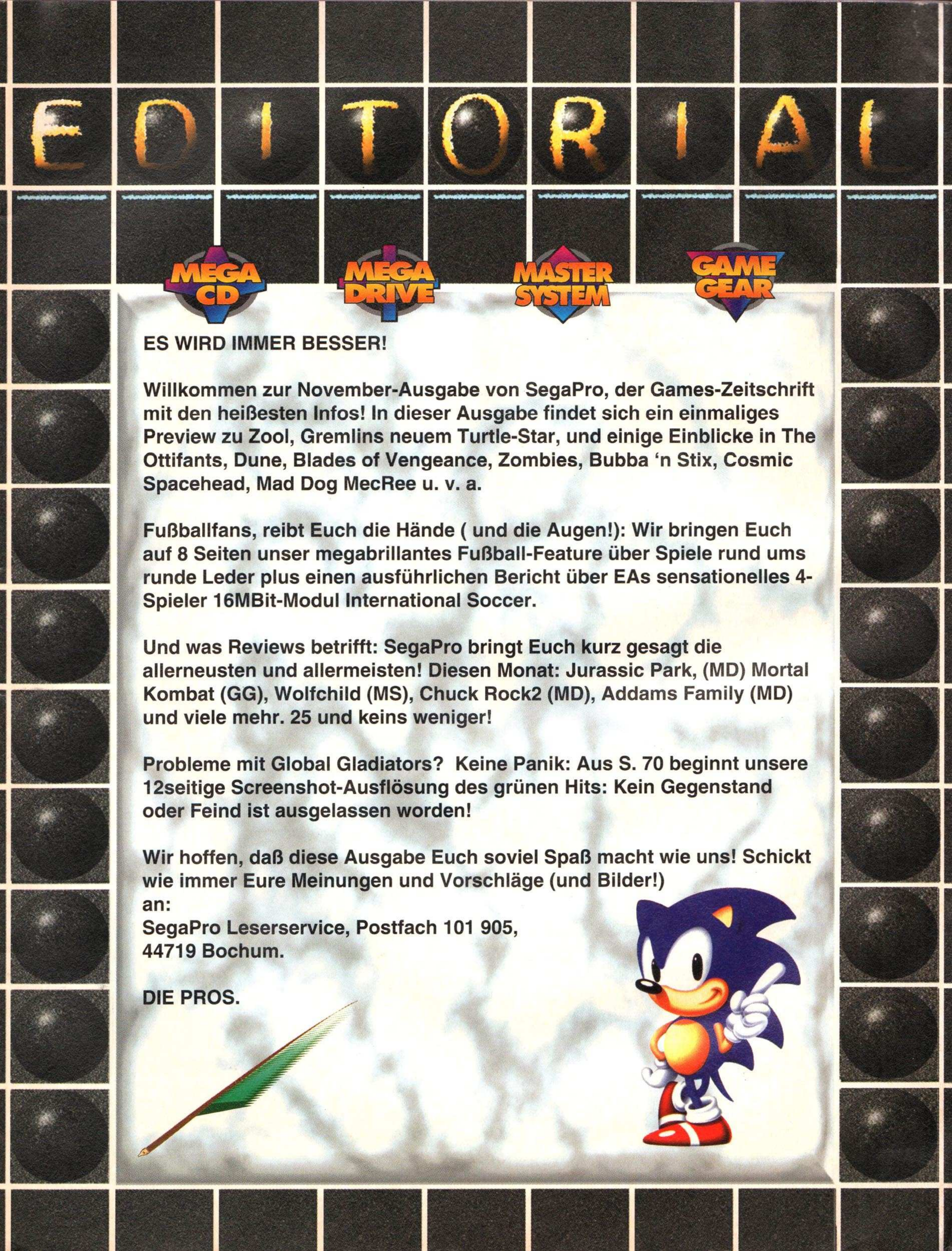

DAS DEUTSCHE INSIDERMAGZIN FÜR SEGA KONS
21 REVIEWS
SEGA PRO
NOVEMBER 1993
€ 1.00
AUSGABE 13
SOCCER-SPECIAL
Fußball-Action vom Feinsten mit allen Sega-Fußballspielen im Test. 3seitiges Preview zu EA Sports, International Soccer!
GOLBAL GLADIATRORS KOMPLETTLÖSUNG
IM HEFT
Gauntlet IV
Silpheed CD
Thunderhawk CD
Addams Family
Chuck Rock 2
Two Tribes
Wolfchild
Fantastic Dizzy
NHL Hockey '94
JURASSIC PARK
Die Saurier sind im Anmarsch – im größten und meistdiskutierten Spiel des Jahres
ZOOL!
Dieses wildgewordene Ninja hat es auf Eure Sega-Systeme abgesehen. Special auf 4 Seiten über den neuen Star im Heft!
MEGA-CD
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
GAME GEAR



Du bist im Vorteil
DAVIS CUP™
World Tour
Diese super-realistische und mit Action vollgepackte Tennis-Simulation hat alles, was man sich von einer Tennismeisterschaft wünschen kann: Turniere, phantastisch animierte Grafiken, Zwei-Spieler-Action auf geteiltem Bildschirm, Video-Replays, Spracheinlagen und Statusbildschirme mitten im Spiel, mit der derzeitigen Rangliste.
"Davis Cup ist die Créme de la Créme der Tennisspiele."
Mega Tech 90%
"Bei weitem der bisher beste Mega-Drive-Tennissimulator. Nichts wie ran!"
Mean Machines 90%
"Na endlich: Das ultimative Tennisspiel ist da! ... Schnell, mit unglaublich vielen möglichen Schlägen und absolut fesselnd."
Sega Power 89%
MEGA DRIVE
DOMARK
TENGEN
VIDEO GAMES
SEGA™ AND MEGA DRIVE™ ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES, LTD.
DAVIS CUP™ TENNIS: Davis Cup: ™ ITF Licensing Ltd.
© 1993 Loriciel SA © 1993 Tengen, Inc.
Licensed to Tengen, Inc. All rights reserved.
Sales and Marketing by Domark Software Ltd., Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney, London SW15 1PR, England.



EDITORIAL

ES WIRD IMMER BESSER!

Willkommen zur November-Ausgabe von SegaPro, der Games-Zeitschrift mit den heißesten Infos! In dieser Ausgabe findet sich ein einmaliges Preview zu Zool, Gremlins neuem Turtle-Star, und einige Einblicke in The Ottifants, Dune, Blades of Vengeance, Zombies, Bubba 'n Stix, Cosmic Spacehead, Mad Dog MecRee u. v. a.

Fußballfans, reibt Euch die Hände (und die Augen!): Wir bringen Euch auf 8 Seiten unser megabrillantes Fußball-Feature über Spiele rund ums runde Leder plus einen ausführlichen Bericht über EAs sensationelles 4-Spieler 16MBit-Modul International Soccer.

Und was Reviews betrifft: SegaPro bringt Euch kurz gesagt die allerneusten und allermeisten! Diesen Monat: Jurassic Park, (MD) Mortal Kombat (GG), Wolfchild (MS), Chuck Rock2 (MD), Addams Family (MD) und viele mehr. 25 und keins weniger!

Probleme mit Global Gladiators? Keine Panik: Aus S. 70 beginnt unsere 12seitige Screenshot-Ausflösung des grünen Hits: Kein Gegenstand oder Feind ist ausgelassen worden!

Wir hoffen, daß diese Ausgabe Euch soviel Spaß macht wie uns! Schickt wie immer Eure Meinungen und Vorschläge (und Bilder!) an:

SegaPro Leserservice, Postfach 101 905,
44719 Bochum.

DIE PROS.



NOVEMBER 1993
AUSGABE 13
2. JAHRGANG

KORRESPONDENZ
SEGAPRO LESERSERVICE
POSTFACH 101905
44719 BOCHUM

HERAUSGEBER
Richard Monteiro

REDAKTION
Markus Scheer

REDAKTION (Großbritannien)
Claudia Niermann
Pat Kelly
Jason Johnson
Sam Hickman
Mark Hill

REDAKTION (Japan)
Emiko Tedesco
Noriko Buckingham

PRODUKTIONSMANAGER
Diane Tavener

DESIGN
Alan Russell
Si Christopher

ANZEIGENLEITER
Neil Harris

MITARBEITER
Gordon Wilson
Martin Ollman

EIN RIESIGES DANKESCHÖN AN:
Damian Butt, Jon Eves, Mark Roper, Andy McDermott, Carolyn Ratcliff.

VERLAG
Paragon Publishing Ltd
Durham House
124 Old Christchurch Road
Bournemouth BH1 1NF
England
Tel: 00 44 202 299966
Fax: 00 44 202 299955

VERTRIEB
WE Saarbach GmbH
Hans Bockler Straße 19
Postfach 1562
5030 Hurth-Hermulheim

DRUCK
Southernprint (Web Offset) Ltd

INHALT

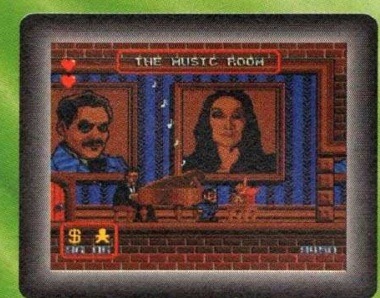
THUNDERHAWK Der Kampfhubschrauber ist bereit: Freut Euch auf einen heißen Flug! Ein Review des neusten Spiels von Core startet auf S. 36

Mehr Action als Ihr verdauen könnt: Das Ninja der Nten Dimension lauert auf S.16.

Jurassic Park auf dem Mega Drive wird unter die Lupe genommen: Unser Review beginnt auf S.30



SILPHEED 38
Auf in den Kampf mit dem Superhubschrauber!



ADDAMS FAMILY 48
Craven muß besiegt und die Familie gerettet werden.



FANTASTIC DIZZY 34, 35, 40
Sucht mit Dizzy nach seiner Freundin und macht sein Land wieder gesund.



MORTAL KOMBAT 33
Goro erwartet Euch auf dem Game Gear. Kämpft Euch an die Spitze!

REVIEW INDEX









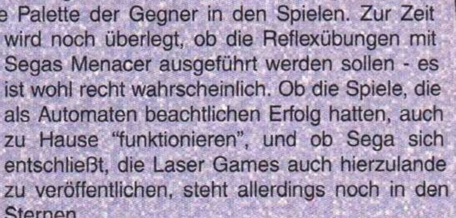
NEWS

LASER QUEST

American Laser Games, die Schöpfer von Automaten wie Space Pirates, schicken sich an, das Mega-CD zu erobern. Insgesamt fünf Titel sind zwischen November dieses und Juli nächsten Jahres geplant. Laser Quest legt Wert auf digitalisierte "Filme" und sehr realistische Action. Die Wildwest-Schießerei Mad Dog McRee (Vorabbericht in dieser Ausgabe) wird von Mad Dog II gefolgt, danach von Space Pirates, Who Shot Johnny Rock? und Gallagher's Gallery.



Die Laserballerei ist zwar garantiert umweltfreundlich und rückstandsfrei, aber nicht besonders abstrakt: Man schießt auf digitalisierte Schauspieler aller Epochen. Vom Starlet aus den Zwanziger Jahren bis zum Weltraumjockey aus fremden Dimensionen reicht die Palette der Gegner in den Spielen. Zur Zeit wird noch überlegt, ob die Reflexübungen mit Segas Menacer ausgeführt werden sollen - es ist wohl recht wahrscheinlich. Ob die Spiele, die als Automaten beachtlichen Erfolg hatten, auch zu Hause "funktionieren", und ob Sega sich entschließt, die Laser Games auch hierzulande zu veröffentlichen, steht allerdings noch in den Sternen.



IGEL VORN

Eine Umfrage, die kürzlich in den USA durchgeführt wurde, hat ergeben, daß Sonic die beliebteste Figur weit und breit ist. Da kommen weder Nationalidol Michael Jordan noch der fies-freche Bart Simpson mit. Leider wurden nur 6 - 11jährige Jungen befragt, und keine Mädchen. Vielleicht hätte Tails, Sonics Füchslein, noch eine höhere Position eingenommen? Aber der vierte Platz auf der Beliebtheitsskala ist doch auch etwas, oder? Der Riesenrummel um Sonic 2 scheint sich also gelohnt zu haben. Mal sehen, ob nächstes Jahr Sonya Blade oder Dizzy das Rennen machen...

BLAUER BLITZ

Wen Sega mit seiner Sponsorschaft beehrt, der muß auch etwas dafür zeigen - nämlich Spielebegeisterung. Das fällt Damon Hill, dem englischen Formel-Eins-Piloten nicht besonders schwer. Im Gegensatz zum manchmal arg bemüht lächelnden Alain Prost, ist Hills Spieltrieb überliefert. Er schlägt sie alle bei Virtua Racing und schwört auf das Spiel. Vielleicht kann man eine Spielmeisterschaft der Formel-Eins-Piloten einrichten?



SCHLUSS MIT DEM SPAGHETTISALAT

Ihr kennt das Problem: Sobald man zu zweit spielt und es ein bißchen hektisch zugeht, verheddern sich die Joypadkabel hoffnungslos. Mit Segas und EAs Vier-Spieler-Adaptern kann das Ganze in Chaos ausarten. Damit der Hausfriede gewahrt bleibt, hat die englische Firma MSU die Fernbedienung Micro Genius entwickelt. Man hat der kabellosen Steuerung einen besonders weiten Strahl spendiert, so daß die Padbwegungen exakt umgesetzt werden. Netterweise können zwei Pads denselben Empfänger belegen, so daß Ihr keine vier Geniusse kaufen müßt, wenn Ihr zu mehreren spielen wollt.

Der Micro Genius hat drei Feuerknöpfe, einen Turbo-/Dauerfeuerknopf und einen für Zeitlupe. Joypad und Empfänger kosten zusammen umgerechnet rund 78 DM, das einzelne Joypad rund DM 50. Die Teile werden wahrscheinlich noch vor Weihnachten in Deutschland erhältlich sein.

Geflüster...

● Sega scheint mit den Gerichten wenig Glück zu haben. Wieder ist eine Klage gegen den Giganten erhoben worden - diesmal von einer US-Firma. Zubehörspezialist Beeshu klagt in 14 Punkten um umgerechnet insgesamt 78 Mill. DM. Unter anderem wird Sega vorgeworfen, Lizenzabkommen und Copyrights unterlaufen zu haben. Anscheinend war vereinbart, daß Sega einige Spiele von Beshu veröffentlichen würde. Stattdessen hat die Firma dann sehr ähnliche Spiele unter einem anderen Titel herausgebracht. Obwohl der Prozeß beide Seiten viele Tausend Mark kosten wird, ist Beeshu entschlossen, zu gewinnen. Allerdings ist eine Gegenklage von Sega sehr wahrscheinlich. Wie das Verfahren auch ausgehen mag – die Anwälte wird's freuen.

● Nachdem Spectrum Holobyte Microsprose aufgekauft hatte, mußte der angeschlagene Simulationspezialist sparen. Dutzende Stellen wurden in der englischen Zentrale gestrichen, auch das französische Büro wurde geschlossen. Die deutschen Fans dürfen aber aufatmen: Das hiesige Büro in Süddeutschland bleibt erhalten, und damit auch die Marktnähe.

● Konami und das Mega Drive - eine unendliche Liebesgeschichte? Nach den erfolgreichen "Erstausgaben" für Segas 16bitter sind für nächstes Jahr etliche Titel geplant. Trotz größter Geheimhaltung sickerte durch, daß die Ninja Turtles wieder mit einem Spiel bedacht werden sollen. Die Kampfkröten sollen, unter dem sperrigen Titel Teenage Mutant Ninja Turtles – Tournament Turtles – schon im November zum Einsatz kommen. Noch gespannter ist die Redaktion aber auf die nächsten Tiny Toons-Titel.

● Glück, zum zweiten: 13-18jährige Engländer werden von der Midland Bank umworben. Wer ein Konto eröffnet, erhält unter anderem einen Rabatt von 25% auf bestimmte Computer – und Videospiele. Noch ist die Auswahl gering, aber die Titel sind aktuell. Midland möchte das Sortiment so schnell wie möglich erweitern. Ob nicht manche deutsche Bank dem Beispiel folgen möchte?







MEHR MANGAS, BITTE!

Fleißige SegaPro-Leser wissen längst, daß der japanische Kultcomic Akira als Spiel für alle drei Sega-Formate umgesetzt wird. Leider wird keine der Versionen vor Jahresende fertig, aber zum Trost gibt es brandneue Manga-Videos, die von mehreren Händlern nach Deutschland importiert werden.

Als Erstes kommt 3x3 Eyes, 2. Teil. Die Handlung: Yakumo Fuji war ein Student wie du und ich, bis er eines Tages dem jungen Mädchen Pai begegnete. Pai ist die letzte Nachfahrin des mystischen Triklopen Sanjian Unkara. Nachdem sie Yakumos Leben rettet, steht er in ihrer Schuld. Was er aber nicht weiß, ist, daß er, wie Pai, jetzt unsterblich ist. Sie können ihre Sterblichkeit nur wiedergewinnen, indem sie den Ningen finden, die Statue der Menschlichkeit. Der Film hat wegen einiger harter Szenen eine Freigabe ab 18 Jahren.

Als nächstes wird Judge veröffentlicht, eine gruselig kalte Vision der Unterwelt. Tote können sich durch ein Buch, das als Statut bekannt ist, an Lebenden rächen. Die Toten werden vom Richter der Finsternis angeführt, der sich hinter der Maske eines schüchternen Büroangestellten verbirgt. Sie wollen die Welt der Lebenden überfluten und über sie herrschen. Aber die Lebenden haben eine einzige Waffe gegen die (Un)Toten - wenn sie nur wüßten, welche! Da der Film etwas weniger brutal ist als 3x3 Eyes, ist er ab 15 Jahren freigegeben.

Der Dritte im Bunde wird Ultimate Teacher, der ewige Kampf des alten Sportlehrers mit seinen Schülern. Ganbachi ist fest entschlossen, seine Schüler in Form zu bringen, aber die haben zum Teil andere Vorstellungen. Hinako und ihre Freunde, die Pinball Gang, haben einen üblen Plan ausgedacht, mit dem sie Ganbachi ein für alle Mal ruhig stellen wollen... Diese wilde Geschichte ist vorläufig ab 15 Jahren freigegeben.

IM ZEICHEN DER JUNGFRAU

Gute Nachricht für alle Spielefreaks: Virgin Interactive hat im September sein deutsches Büro eröffnet. Jetzt gibt es nicht nur die Megastores für Spiele- und Musikfans, sondern auch eine Mannschaft, die Präsenz in Segas Stammstadt zeigt. Ab sofort organisieren die Jungs & Deerns von Hamburg-Altona aus den Nachschub für alle Sega-Spiele, aber auch für Computer- und demnächst auch Nintendo-Titel. So ist der Spielegigant noch dichter am Markt, Ihr könnt Euch freuen! Bilder von der großen Einweihungsparty wurden vor Redaktionsschluß nicht fertig, dafür dürft Ihr einen Blick in die luftigen Hamburger Hallen werfen. Der Testraum wird bestimmt nicht so ordentlich...





NEUES AUS JAPAN



PRO DATEN

MEGA CD

WINNING POST	KOEI	CD
LEGEND OF WAR COUNTY	SAMI	CD
DEZEMBER		
BURNING FIST	SEGA	CD
PHANTASY STAR IV	SEGA	16Mbit
AX 101	SEGA	16Mbit
LETHAL ENFORCERS	KONAMI	16Mbit
YOU YOU GAIDEN	SEGA	16Mbit
NINJA NOBUNGA 2	COMPILE	8Mbit
JANUAR		
SISTER SONIC	SEGA	8Mbit
POWER DRIFT	DENPA	CD
BATTLE FANTASY	MICRONET	CD
POPULOUS II	VIRGIN	8Mbit

MEGA DRIVE

NOVEMBER		
DUNE	VIRGIN	CD
DUNE II	VIRGIN	16Mbit
DARK WIZARD	SEGA	CD
WING COMMANDER	SEGA	CD
HISAICHI ISHII	SEGA	8Mbit
SONIC SPINBALL	SEGA	16Mbit
EYE OF THE BEHOLDER	PONY	CD
BLUE WOLF AND WHITE DOE		KOEI

GAME GEAR

NOVEMBER		
OUTRUN EUROPE	SEGA	2Mbit
STRIKER	SEGA	4Mbit
BATTLE TOADS	SUNSOFT	2Mbit
TEAM WILLIAMS	SEGA	4Mbit
DEZEMBER		
PUYO PUYO 2	SEGA	2Mbit
FACEBALL	RIVER HILL	2Mbit
SCRATCH GOLF	SIMMS	2Mbit
ALADDIN	SEGA	4Mbit
JANUAR		
YOUNG INDIANA JONES	SEGA	2Mbit

DIE NEUE GENERATION

Erinnert Ihr Euch an unsere Meldung über Vampire Killer? Was, nie gehört? Erwischt! Hier ein bißchen Nachhilfe: Das Jump&Run hat unter dem Titel Castlevania IV auf dem Super NES schon Furore gemacht und soll noch vor Weihnachten für das Mega Drive erscheinen. Der Titel ist in Japan schon ganz groß rausgekommen. Grund genug, Euch mehr über Konamis potentiellen Hit zu berichten.



Die Geschichte beginnt 1897. Kincy Morris aus der Belmont-Familie hat Dracula endlich zur Ruhe gebettet. Nach vielen friedlichen Jahrzehnten brach 1914 der erste Weltkrieg aus und zog ganz Europa in Finsternis und Verzweiflung. In den Geschichtsbüchern steht, daß die Ermordung des österreichischen Thronfolgers Auslöser des Krieges war, aber das ist nicht die ganze Geschichte...



Elizabeth Bartley war ein Vampir des frühen 15. Jahrhunderts. Sie hat hunderte von Mädchen zu Tode gesaugt und deren Blut geraubt. Schließlich wurde sie in Transsylvanien hingerichtet, starb aber nicht. Statt dessen benutzte sie finstere, böse Rituale, um die Seelen Europas einzufangen und ihren Onkel, Graf Dracula, wiederzubeleben. So fängt der Kampf der Belmonts wieder ganz von vorne an.



Die fünf Hauptfiguren des Spiels sind Jonny Morris, Eric Lecarde, Drotia Tzuentes, Elizabeth Bartley und Graf Dracula. Jonny ist die Hauptperson. Eric ist mitgekommen, um ihm im Kampf gegen das Böse beizustehen. Wie bei Jurassic Park habt Ihr die Wahl, ob Ihr Jonnys oder Erics Rolle übernehmen wollt - eine Neuerung gegenüber der Super-NES-Version.

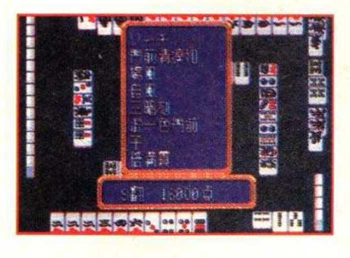
Euer Abenteuer beginnt in Draculas Schloß. Dort müßt Ihr alles ins Jenseits befördern, was sich bewegt und gleichzeitig alle Extras aufsammeln. Geheimräume und verzweigte Wege sind überall versteckt und erhöhen die Lebensdauer des Jump&Runs.

Das Spiel entwickelt sich zum tödlichen Einsatz gegen die Mächte der Finsternis und schickt Euch in den schiefen Turm von Pisa, ins Schloß von Versailles und schließlich ins Schloß Proserpina. Wie auf dem Super NES, steht Ihr am Ende Eurer größten Bewährungsprobe, nämlich Graf Dracula selbst, gegenüber.

Die Mega Drive-Version wird Castlevania - The New Generation heißen und im November erscheinen. Seht Euch bis dahin schon mal die neuesten Screenshots und die neuen Figuren an. Den vollen Test werdet Ihr wahrscheinlich schon im nächsten Heft lesen können - laßt Euch Eure Sega Pro schon jetzt.

DER STEIN DER WEISEN

Noch vor Ende dieses Jahres soll die CD-ROM-Version des Dauerbrenners Mah-Jongg erscheinen. Diese Fassung ist noch besser als die, die wir uns schon mal auf dem Mega Drive ansahen. Sie macht unheimlich viel Spaß!



Acht Teilnehmer reisen mit dem Mah-Jongg-Turnier um die Welt. Jeder hat natürlich besondere Spielstärken und -schwächen. Das Brett seht Ihr aus der praktischsten, nämlich der Vogelperspektive, und es gibt reichlich Informationen über das Spiel. Leider ist der ganze Text natürlich auf Japanisch, daher den Wenigsten verständlich. Wenn Euch das Spiel aber vom Brett oder von den verschiedenen Computerversionen her bekannt ist, werdet Ihr keine Probleme damit haben.

Die Spiele finden unter anderem in London, New York und Paris statt. Wie beim Pokern, wird hoch gesetzt: Der Spieler mit dem besten Blatt gewinnt. Obwohl kein Geld den Besitzer wechselt (jeder kann das jedoch halten, wie er will), bleibt die Spannung unerträglich hoch, und Spielernaturen kommen auf ihre Kosten.



Wer Mah-Jongg kennt, ist mit dieser schrägen Version bestens bedient. Wem das Spiel ein Buch mit sieben Siegeln ist, der sollte auf eine hoffentlich irgendwann zu erstellende deutsche Version warten. Das kann aber dauern...

FIGHTER-FUN

Einer der aktuellsten Spielautomaten in Japan heißt Gundam und ist eine Street-Fighter-II-Abart, in der stählerne, fliegende Roboter gegeneinander antreten. Wer seinen Gegner oft genug trifft, um ihm die Energie abzuziehen, kommt in den Dreierrunden weiter. Hört sich irgendwie bekannt an, oder?

Es gibt eine ganze Reihe von Robo-Figuren, die man steuern kann und sehr viele verschiedene Power-Ups. Am besten sind natürlich die Extrawaffen und bessere Rüstung.

Stereosound und Grafik von Gundam sind technisch Spitze, aber der Spielablauf scheint anfangs nicht so gut zu sein wie der von Street Fighter II. Mit den laserstrahlbewaffneten, jetpackbewehrten Robotern ist das Ganze doch etwas weit hergeholt, aber die Japaner lieben es. Der Automat könnte seinen Weg durchaus in manche deutsche Spielhalle machen.



Jap CHARTS

MEGA DRIVE

1	1	PUYO PUYO
2	NEU	J LEAGUE
3	NEU	GOLDEN AXE III
4	2	NIGHT STRIKER
5	NEU	LHX CHOPPER
6	NEU	SILPHEED
7	4	ILLUSION CITY
8	3	EX-RANZA
9	8	DEVASTATOR
10	6	SWITCH

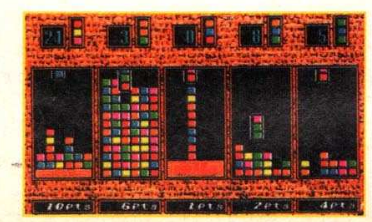
GAME GEAR

1	1	PUYO PUYO
2	2	SONIC 2
3	4	DORAMEAN
4	3	SONIC
5	5	SHINING FORCE

FOUR PLAY

Freunde des funkelnden, juwelenrieselnden Columns dürfen sich freuen: Gegenwärtig wird an Columns 3 gearbeitet, das als 4MBit-Modul bis Weihnachten fertig werden soll. Wie gehabt, müßt Ihr die fallenden Stäbe aus jeweils drei Edelsteinen farblich ordnen und möglichst in Kettenreaktionen verschwinden lassen.

Ursprünglich konnten zwei Spieler bei diesem Suchtspiel antreten, jetzt können sich sogar vier Freunde zusammentun und ein Kopf-an-Kopf-Rennen starten. Mit dem Vier-Spieler-Adapter, neuen Optionen und einem höheren Schwierigkeitsgrad dürfte Columns 3 für lange Nächte sorgen und dem schon etwas abgedroschenen Spielprinzip neues Leben einhauchen.



NIPPES

● Silpheed hat Japan im Sturm erobert und einen Riesenmarkt abgeräumt: Es gibt eine riesige, farbige Komplettlösung für das, nach Meinung vieler Nippon-Bewohner beste CD-Spiel aller Zeiten. Während sich das Teil hierzulande eher schleppend verkauft, ist Silpheed in Japan schon auf Platz 6 in den Verkaufscharts.

● Sumo sieht vielleicht gut aus, ist aber so spaßig wie eine Schüssel kalter Reis zum Frühstück. Das weithin beworbene Spiel wird den geweckten Erwartungen nicht gerecht und bietet nichts Neues. Sieht so aus, als blieben die dickbäuchigen Ringer besser bei ihren Leisten bzw. Seilen im Ring. Auf dem Bildschirm machen sie jedenfalls keine gute Figur.

● Vorbei die Zeit, da man seine Charaktere in Rollenspielen selbst zusammenbastelte. Eine in Japan wohl bekannte Rollenspielerin namens Sugimoto hat jetzt ihr eigenes Spiel bekommen, in dem sie die Hauptfigur ist! Die Programmierer haben ihr damit aber keinen Gefallen getan – das Mädchen trägt dicke Brillengläser und ein dümmliches Grinsen. Ein Star wird sie damit wohl nicht: Die Grafik sieht schlechter aus als in einem mittelmäßigen Master System-Modul.

● Glückliche Besitzer des LaserActive-Systems können sich am neuen I Will die Zähne ausbeißen. Vom Glücksspiel bis zu Spaziergängen am Flußufer reicht die Palette dessen, was die Programmierer sich unter typisch englischer Lebensart vorstellen. Vielleicht ist das Mega-CD doch der bessere Kauf...

● Nochmal LaserActive. Es ist ziemlich wahrscheinlich, daß viele Titel für das Wundergerät Umsetzungen verbreiteterer Formate wie PC und Mega Drive werden.

● Wenn Ihr gerne wettet, könnte Koeis neues Spiel etwas für Euch sein. Winning Post ist eine Rennsimulation, bei der Ihr Euer Geld setzen und den Sieger eine Ehrenrunde drehen sehen könnt. Dem ersten Blick nach zu urteilen, wird der Ablauf ähnlich wie beim Wettangeln King Salmon werden. Wenn es Euch nichts ausmacht, komme ich zum nächsten Thema...

● Ein umfangreiches Rollenspielprojekt ist derzeit fürs Mega- CD in Vorbereitung. Record of Londoss War hat die recht uninspirierte Geschichte eines Kampfes gegen böse Mächte in einer geheimnisvollen Fantasywelt. Die Introsequenz sieht schon fantastisch aus, aber mehr gibt es leider bislang nicht zu sehen. Bis zur Fertigstellung werden noch viele Monate vergehen.

DER SEGA SPEZIALIST

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg
Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

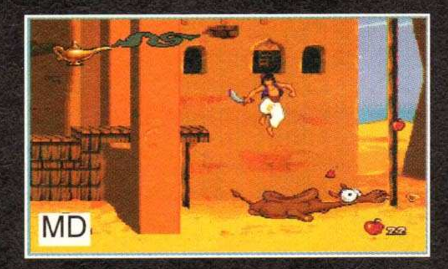
MEGA DRIVE

Artikel	Preis
Mega Drive II ohne Spiel	199,-
Mega Drive II inkl. Aladdin	**289,-**
Mega Drive II 3 Set (3 Spiele) (solange Vorrat reicht)	289,-
6 Button Control	**39,-**
6 Button Arcade Power Stick	89,-
Street Fighter II (24MB)	**134,-**
Shinobi III	**104,-**
Rocket Knight Adventures	**99,-**
Jungle Strike	**109,-**
Bubsy	**99,-**
Landstalker(Nov.)	**119,-**
Aladdin (Nov.)	**119,-**
Aladdin Kalender	24,-
Shining Force	**124,-**
The Ottifants	**89,-**
Flashback	119,-
B.O.B.	104,-
Fatal Fury	109,-
Davis Cup Tennis	109,-
Double Clutch	109,-
Micro Machines	79,-
F-15 Strike Eagle II	**109,-**
Gunstar Heroes	**109,-**
Jurassic Park (16MB)	**119,-**
Mazin Wars	99,-
MIG-29	**109,-**
Ranger X	109,-
Chuck Rock II	**109,-**
Techmo Clash	109,-
Populous II Two Tribes	**109,-**
Ultimate Soccer (1-8 Spieler)	**109,-**
Andre Agassi Tennis	109,-
Mega lo Mania	99,-
Pirates (Okt. US)	139,-
Asterix	**119,-**
Pele Soccer (Nov.)	89,-
Brett Hull Hockey	89,-
General Chaos	109,-
Baseball 2020	109,-
Hockey 94	**109,-**
Global Gladiators	99,-
Dizzy (Nov.)	**109,-**
Gauntlet IV (4 Spieler)	**109,-**
Addams Family	**109,-**
Cliffhanger (Anfang Nov.)	**99,-**
Dracula (Anfang Nov.)	**119,-**
Hook (Anfang Nov.)	**109,-**
Sensible Soccer (Anfang Nov.)	**119,-**
Puggsy (Anfang Nov.)	**109,-**
Wiz 'n' Liz	**109,-**
EA Soccer (Dez.)	**109,-**
Heimdall	**119,-**
Sonic Spinball (Nov)	**109,-**
Zombies (Nov)	**109,-**
Turtels Tourn, Fighters (Nov)	**109,-**
Winter Oylimpics	**109,-**

(rechtzeitig vorbestellen!)



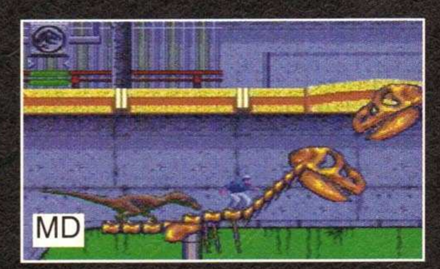
Street Fighter II 134,-



Aladdin 119,-



WWF Royal Rumble....129,-



Jurassic Park..............119,-



Populous II 109,-



In Punkto Schnelligkeit: Absolute spitze!

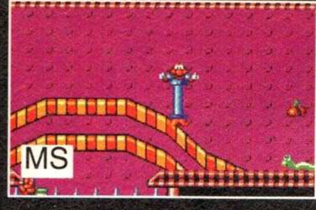
Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18.30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellung von 3 Artikeln sogar Portofrei.



Puggsy (Anf. Nov.) 109,-



Wiz 'n' Liz 109,-



James Pond II 84,-



Jungle Strike 109,-



Rocket Knight Adv 99,-



Landstalker (Nov.) 119,-



The Ottifants 89,-



Mortal Kombat 129,-



Ultimate Soccer 109,-



Asterix 119,-



Dizzy (Nov.) 109,-



Cliffhanger (Anf. Nov.) 99,-



Sonic Chaos 89,-



Star Wars 79,-



Mega CD II ohne Spiel (Okt) 499,-

SONDERPREISE: MEGA DRIVE

- Toe Jam & Earl 49,-
- Strider 49,-
- Klax 49,-
- Ghouls & Ghosts .49,-
- Thunder Force 2 ..49,-
- Toki Goes Ape Spit 49,-

MASTER SYSTEM

- Bubble Bobble 39,-
- California Games .39,-
- Marble Madness ..39,-

GAME GEAR:

- Olympic Gold 39,-
- Shinobi 39,-
- Wimbledon 39,-

Solange der Vorrat reicht.

MASTER SYSTEM

- **Mortal Kombat 109,-**
- Master of Darkness 79,-
- **Sonic Chaos 89,-**
- Jurassic Park (Nov.) 89,-
- **Star Wars 79,-**
- F-1 79,-
- Chuck Rock II 79,-
- **Ottifants 74,-**
- Robocop 3 89,-
- James Pond II 84,-
- **Dizzy (Nov.) 84,-**

GAME GEAR

- Game Gear mit Columns 189,-
- TV-Tuner solange Vorrat reicht 119,-
- Streets of Rage II 79,-
- **F-1 ....79,-**
- **Jurassic Park 79,-**
- **Sonic Chaos (Nov.) 79,-**
- **The Ottifants 74,-**
- **Master of Darkness 74,-**
- Tom und Jerry 74,-
- Robocop 3 79,-
- Surf Ninjas 79,-
- James Pond II 84,-
- **Chuck Rock 2 ....79,-**
- **Dizzy 79,-**
- Super Kick Off 29,-

MEGA CD II

- Mega-CD II mit Road Avenger ....589,- (1 Jahr Garantie)
- **Mega CD II ohne Spiel (Okt.) ....509,-** (1 Jahr Garantie)
- Cobra Command 89,-
- Robo Aleste 109,-
- **Final Fight 89,-**
- Prince of Persia 89,-
- **Silpheed (Nov.) 89,-**
- **Sonic CD (Okt.) 89,-**
- **Thunderhawk (Okt.) 109,-**
- **WWF (CD) 89,-**
- **Ecco (CD) 89,-**
- **Batman Returns (CD) 109,-**
- **Spider-Man vs. Kingspin (Nov.) 89,-**

Achtung Händler!
Wir haben die neuen Electronic Arts und Sony Imagesoft Top Titel für Sie auf Lager!

Versand per Nach. ....DM 8,-
UPS ....DM 10,-
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.



VORSCHAU

AUF NEUERSCHEINUNCEN FÜR DIE SEGA SYSTEM

Let's talk about games, baby: Was gibt's bald für meine Konsole, was braut sich in den Softwareküchen zusammen? Laßt Euch schon mal Appetit auf die Titel von morgen machen. Vorhang auf für die Previews!

SPIDER-MAN AND THE X-MEN

ACCLAIM ● NOVEMBER ● DM 110 ● 8 MBit

Es hat schon viele Superhelden aufs Mega Drive verschlagen, aber dieses Modul bietet gleich zwei auf einmal! Spider-Man hat sich mit den X-Men zusammengetan, um in einem irren Jump&Run die Mächte des Bösen zu besiegen. Leider hat der üble Arcade jeden der Helden in seiner eigenen, persönlichen Hölle eingesperrt, durch die er sich durchkämpfen muß. Dazu müssen alle Überwachungskameras vernichtet werden, bevor sie dem Miesling melden, daß ein Guter auf dem Weg zur Rettung ist!



Zu Beginn des Spiels übernehmt Ihr die Rolle von Spider-Man. Um einen anderen der Helden darstellen zu können, müßt Ihr ihn erst befreien. Jeder Kämpfer hat zwei persönliche Levels und bestimmte Waffen zur Verfügung.

Natürlich müßt Ihr letztlich Obermotz Arcade besiegen, aber vorher warten noch jede Menge Zwischengegner und Aufgaben auf Euch.

Spider-Man-Fans werden begeistert sein, zumal als Leckerbissen auch die X-Men auftreten. Freut Euch schon mal auf November!

LETHAL ENFORCERS

KONAMI ● NOVEMBER ● DM ?? ● CD

Konami entwickelt gegenwärtig eine eigene Lichtpistole, die mit den Lethal Enforcers zusammen verkauft werden soll. Bislang ist noch wenig über das Gerät bekannt, außer, daß es definitiv nicht kompatibel zu Segas Menacer sein wird.



Ursprünglich war das Spiel selbst ein Automat, an dessen Handlung sich auch die der CD anlehnt. Terroristen haben die Weltherrschaft an sich gerissen, und nur Ihr könnt Ihnen ein Ende bereiten. Mit Hilfe Eurer bewährten Waffe pustet Ihr fünf ultraharte Levels lang alle Bösewichte vom Bildschirm. Außer klassischer Shoot-'em-up-Kost werden auch etliche digitalisierte Grafiken zu sehen sein.

NFL QUARTERBACKS CLUB



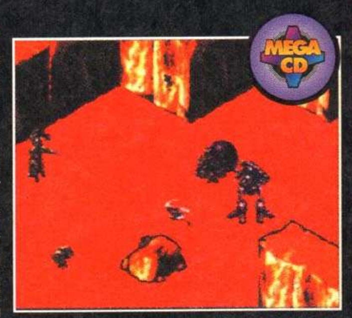
ACCLAIM ● NOVEMBER ● DM 120 ● 16 MBit



Obwohl Acclaim nicht gerade für seine Sportsimulationen bekannt ist, hat die Softwareschmiede sich mit dem Quarterback Club unheimliche Mühe gegeben. Teams aus den echten NFL-Ligen sollen dem Modul helfen, zur Konkurrenz für das Überspiel John Madden Football zu werden. Echte Spieler wurden gefilmt und digitalisiert, und es gibt All-Star-Teams. Ihr seht das Feld von schräg oben, was ein ziemlich realistisches Gefühl vermittelt. Leider wird das modul den Four-Player-Tap von Electronic Arts nicht ausnutzen, aber wenigstens zu zweit wird man dem Leder hinterherhetzen können.

BATTLETECH

IMPORT ● FEBRUAR 94 ● DM ?? ● CD



Battletech lehnt sich zwar an das FASA-Brettspiel an, aber hier wird mehr Wert auf die Kampfhandlungen gelegt. Riesenroboter, die Battlemechs, treten im 28. Jahrhundert auf mehr oder weniger unwirtlichen Planeten gegeneinander an. Die entfernt menschenähnlichen Riesenspielzeuge müssen anfangs in leichteren Kämpfen Geld verdienen, damit Ihr sie aufrüsten könnt – die Mechs sind wertvoll und können nicht beliebig ersetzt werden! insgesamt gibt es 25 Einsätze in fünf Landschaftstypen. Ihr könnt Euch auch zu zweit die Schutzschilde heißbrennen. Offiziell wird die CD wohl leider nicht veröffentlicht werden, aber fragt am besten bei Eurem Händler nach.

THIRD WORLD WAR

IMPORT ● DEZEMBER ● DM ?? ● CD



Alle Welt redet von Abrüstung und Partnerschaft, da kommt diese Welteroberungs-Simulation daher und weckt alle niederen Instinkte. Als Herrscher über eines von 16 Ländern bestimmt Ihr dessen Wirtschaft, Militär-, Innen- und Außenpolitik. Wenn etwas schiefgeht, seid Ihr dran. Wenn nicht, übernehmt Ihr irgendwann die Weltherrschaft. Ob dieser Titel jemals hier erscheint, ist fraglich.



DUNE

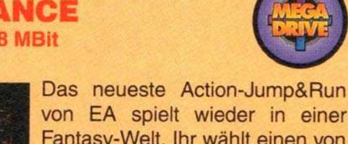
VIRGIN ● NOVEMBER ● DM ?? ● CD

Wer Dune vom PC oder Amiga kennt, wird bei der CD-Version wohl keine großen Überraschungen erleben. Obwohl Sound und vor allem Grafik gehörig aufgepeppt worden sind, bleibt der Spielablauf wahrscheinlich derselbe. Paul, Sohn des Herzogs Leto Atreides, muß den Wüstenplaneten Dune aus den Klauen des Harkonnen-Klans befreien. Die zwei Familien sind sich eh schon seit Jahrhunderten spinnefeind und die Harkonnen stärker. Nur im Bündnis mit den Fremen, den eigenwilligen Bewohnern des Wüstenplaneten kann Paul Frieden und Freiheit für Dune erlangen. Wenn er sie von seiner Lauerkeit und Führungsfähigkeit überzeugt, helfen sie ihm.

Dune ist stark strategisch angelegt, wirkt aber interaktiver als frühere Abenteuer. Schauspieler wurden digitalisiert und Teile des Originalfilms verwendet, damit man richtige Unterhaltungen führen kann. Die Computerfassungen hatten respektablen Erfolg, obwohl sie sich weder mit dem Film noch gar mit dem fantastischen Buch, der Ur-Vorlage, auch nur messen konnten. Mal sehen, ob die CD-Version ab November nochmal für Furore sorgt.

BLADES OF VENGEANCE

EA ● NOVEMBER ● DM 120,- ● 8 MBit





Das neueste Action-Jump&Run von EA spielt wieder in einer Fantasy-Welt. Ihr wählt einen von drei Helden und zieht los, um den Shadowlord zu besiegen. Der taucht aber erst ganz am Ende des Spiels auf. Vorher dürft Ihr Euch zahlreicher Vampire, Medusen und Zombies entledigen, bei Bedarf mit Zaubersprüchen um Euch werfen, die Ihr vorher fleißig eingesammelt habt.

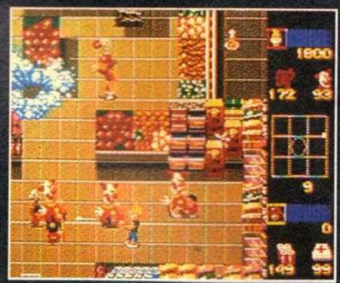
Die Fantasywelt erlebt ihr in Echtzeit – das heißt, daß die Monster ihrem seltsamen Tages- und Nachtrhythmus folgen und zu unterschiedlichen Zeiten aktiv sind. Damit das Ganze noch mehr Spaß macht, dürft Ihr auch gleichzeitig zu zweit loslaufen, um die Welt zu retten.



ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS

KONAMI ● NOVEMBER ● DM 120,- ● 8 MBit

Kein Troma-Trashfilm, sondern bitterer Spieleernst: Konami läßt Z[illegible]p-ische US-Teenies auf eine Nachbarschaft voller Zombies los! Die Einwohner sind entweder verspeist worden oder geflüchtet, und Ihr armen Kinder dürft jetzt im Ort aufräumen. Ähnlich wie bei Gauntlet, seht Ihr das Ganze von oben und schießt, was das Zeug hält. Könnte Spaß machen.



COOL SPOT

VIRGIN ● OKTOBER ● DM 90,- ● 4 MBit

Cool Spot gibt es schon seit einiger Zeit für das Mega Drive, nun kommt es endlich für die Achtbit-Systeme. Trotz der Speicherplatz- und anderen technischen Beschränkungen dürfte es aber keinesfalls ein schlechteres Spiel werden. Tatsächlich wurden einige Grafiken direkt vom Mega Drive übernommen, und es gibt acht Levels und sieben Bonuslevels! Die Master-System-Fassung wird wohl auf der Welle toller Umsetzungen für dieses System mitschwimmen und dem guten, alten "MS" nochmal Auftrieb geben. Natürlich wird Cool Spot auf Achtbit-Systemen nicht so glänzen wie auf dem großen Bruder, aber die geballte Spielbarkeit dürfte wohl vorhanden sein. Wer hat keine Lust, Spot beim Einsammeln von Coolneß-Punkten und dem Ausschalten von Bösewichtern zu helfen, zumal gut geschüttelte Limonade dabei eine wichtige Rolle spielt? Das flotte Sommerspiel wird wohl Vielen den Spieleherbst versüßen, aber einen Monat müßt Ihr schon noch warten.

CRASH DUMMIES

ACCLAIM ● DEZEMBER ● DM 120,- ● 8 Mbit



Sie sind wieder da! Nach dramatisch schlechtem Start auf Master System und Game Gear trauen sich die zwei Stoffgesellen jetzt auf das Mega Drive. Das Spiel wurde technisch radikal verändert, aber der Ablauf bleibt Derselbe. Ihr müßt eine Woche verrücktes Stunt-Training mit den Puppen absolvieren. Noch ist unklar, wieviele Levels es geben wird, aber es sollen auf jeden Fall mehr als die fünf der Achtbit-Versionen werden. Trotz der netten Idee bleibt abzuwarten, ob diesmal eine spannende Umsetzung gelingt.

BUBBA 'N' STIX

CORE DESIGN ● JANUAR ● DM 120,- ● 8 MBit



Anfang '94 soll dieser Titel für Mega Drive und Mega CD erscheinen. Bubba ist ein durchschnittlicher Junge, der zufällig von Aliens entführt wird. Die sammeln ein Exemplar jeder Rasse von Lebewesen auf der Erde – und bubba ist ihr Menschenbeispiel! Mit Hilfe eines freundlichen Aliens namens Stix verwirklicht unser Held aber sogleich seine Fluchtpläne. Nur hat er nicht mit den anderen Aliens gerechnet...



MASTER SYSTEM

THE OTTIFANTS

SEGA ● OKTOBER ● DM 90,- ● 2 MBit

Einen Vorabbericht über Ottos erstes Spiel konntet Ihr schon in der vorletzten Sega Pro lesen. Das erste in Deutschland entwickelte Sega-Spiel weckt hohe Erwartungen, denn wer Freund Ottis speziellen Humor kennt, will auch mit den Ottifanten eine turbulente Zeit erleben. Ob Ihr Bruno auf der Suche nach seinem entführten Vater gerne durch sechs verrückte levels leitet, erfahrt Ihr hoffentlich schon in der nächsten Ausgabe. Mit seinem Zauberumhang kann Klein-Bruno jedenfalls auf allen drei Systemen mächtig für Wirbel sorgen...





MEGA DRIVE

COSMIC SPACEHEAD

CODEMASTERS ● NOVEMBER ● DM 120,- ● 8 MBit

Cosmic Spacehead ist der abgedrehteste Alien-Tourist, den unsere Erde je gesehen hat. Um auf seiner Heimatwelt Linoleum zu beweisen, daß es die Erde wirklich gibt, reist er hierher und macht rund um den Globus kräftig Fotos.

In diesem Geschicklichkeitsspiel müßt Ihr außer der Erde aber auch eine Raumstation, den Planeten Linoleum und die Welt Detroitica besuchen, um dort eine Arbeiterrevolution zu verhindern.

Jede Welt ist in verschiedene kleinere Gebiete aufgeteilt, in denen Spacehead verschiedene Objekte finden und benutzen muß. Er kann sich auch mit diversen Landesbewohnern unterhalten. Cosmic wird, wie es sich für ein Adventure gehört, über eine Reihe von Befehlen wie "move", "look", "examine" oder "use" gesteuert.

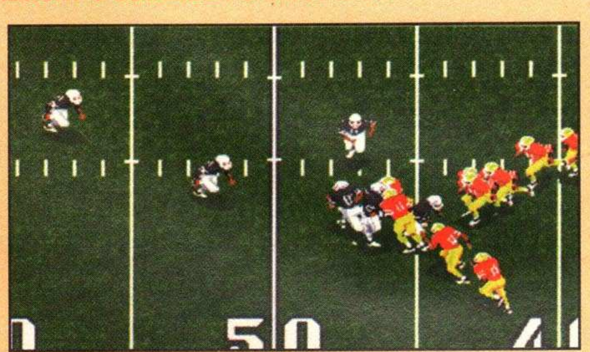
Außer seiner Hauptaufgabe muß Cosmic 32 Unter-Abenteuer bestehen. Dazu gehört ein Astrocar-Rennen, bei dem Cosmic Geld für den nächsten urlaub gewinnen kann. Die Grafik ist comicartig und abgedreht, das Spiel selbst ist eine Mischung aus Adventure und Geschicklichkeit. Auf den Test freuen wir uns selbst schon sehr!



JOE MONTANA'S NFL FOOTBALL

MEGA CD

IMPORT ● DEZEMBER ● DM ?? ● CD



Wenn es um Football geht, fällt der Name Joe Montana in Spielerkreisen eher früher als später. Nach zwei Auftritten auf dem Mega Drive startet er jetzt auf dem Mega CD. Der Spielablauf ähnelt dem der Module sehr, nur der Blickwinkel ist verändert worden. Es gibt auch eine 3-D-Sicht.

Montana selbst erscheint öfter als Digi-Person, die bei Bedarf Tips und Rat gibt. Obwohl die Montana-Serie sehr erfolgreich war, ist fraglich, ob die CD-Version in Deutschland offiziell erscheinen wird.

MEGA DRIVE

BUBBLE AND SQUEAK

IMPORT ● NOVEMBER ● DM 120,- ● 8 Mbit





Bubble ist ein kleiner Junge, der nicht mehr liebt als Kaugummiblasen platzen zu lassen. Ein niedlicher Außerirdischer namens Squeak folgt ihm immer treu auf dem Füße, und auf die beiden müßt Ihr demnächst aufpassen.

Helft den Helden, soviel Kaugummiblasen wie möglich zu sammeln, damit sie die Bubble-Schlacht ihres Lebens bestehen können!

MAD DOG McREE

IMPORT ● DEZEMBER ● DM ?? ● CD

MEGA CD

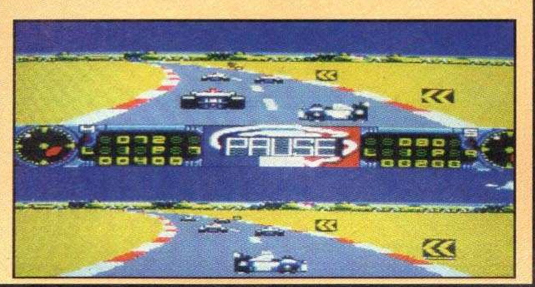
Mad Dog McRee und seine Gang sind Gesetzlose, die eine Wildweststadt im Handstreich genommen haben. Den Sheriff haben sie eingesperrt, den Saloon leergetrunken und das Städtchen verwüstet. Ihr kommt zwar als Fremder in den Ort, aber die Anwohner haben volles Vertrauen in Eure Schießkünste. Also wird Euch eine Flinte in die Hand gedrückt, und Ihr macht Euch auf, die Bande auszuräuchern und ihre Geiseln zu befreien. Seid Ihr gut genug, könntet Ihr am Ende dem alten McRee selbst gegenüberstehen. Es ist noch nicht klar, ob Segas Lichtpistole zum Einsatz kommen wird, scheint aber wahrscheinlich.





F1
DOMARK ● NOVEMBER ● DM 110,- ● 4 MBit

MASTER SYSTEM

Obwohl die Mega-Drive-Version des Formel-Eins-Titels schon vor Monaten vorlag, wird noch an den Achtbit-Umsetzungen gebastelt. Beide Versionen sollen aber Neues um den Rennzirkus bieten: Das Geschehen soll unglaublich schnell sein, und echte Fahrer, Teams und Kurse werden präsentiert. Hügel und Tunnel wurden mit eingebaut – zum erstenmal auf dem Master System und Game Gear.

Damit das Ganze realistischer wird, müssen auch Boxenstops gemacht werden und wechselt das Wetter gelegentlich. Zu zweit könnt Ihr simultan, bei geteiltem Screen, fahren. Das hat es erst auf dem vergessenswerten GP Rider gegeben, also können Master-System-Fans sich freuen. Auf dem Game Gear spielt Ihr zu zweit per Link-Kabel, auch nicht schlecht. Mit so vielen verschiedenen Details könnte dieser Titel ein heißer Wintertip sein.

WWF ROYAL RUMBLE
ACCLAIM ● NOVEMBER ● DM 130 ● 16 MBit

MASTER SYSTEM

Mund halten und zurück in den Ring – die harten Jungs der World Wrestling Federation sind wieder da! Diesmal sollt Ihr beim Royal Rumble mitmachen, da wird es ganz schön abgehen. Kurze Nachhilfe für Leser, denen Hulk Hogan und seine Freunde unbekannt sind: Beim Royal-Rumble-Catchen steigen alle zusammen in den Ring, machen einander fertig, und irgendwann steht nur noch einer – eher schlecht als recht. Der wird dann zum Sieger erklärt!



Wer die Massenabfertigung nicht mag, kann sich auch Catchduelle mit einzelnen Figuren liefern oder im Tag oder Triple Team Matches absolvieren. Den Four-Player-Tap kann man hier nicht benutzen, aber trotzdem zu zweit in den Ring steigen. Wer die anderen WWF-Spiele schon kennt, wird trotz des Rumbles wenig Neues finden. Andererseits ist das Spiel für Fans sowieso ein Muß. Neulinge sollten es sich schon mal vormerken!

MICRO MACHINES
CODEMASTERS ● OKTOBER ● DM 110,- ● 4 Mbit

MASTER SYSTEM

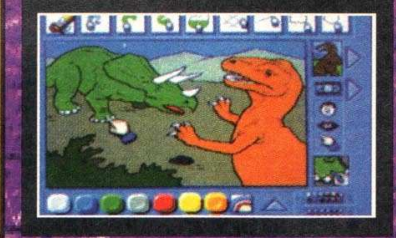
Mit den Miniflitzern gelang Codemasters ein furioser Konsolen-Einstand, dem weitere Hits folgten. Traditionell achtbit-lastig, haben die Jungs ihr Rennen endlich auch für das Master System und das Game Gear umgesetzt. Auf beiden Konsolen könnt Ihr entweder alleine oder zu zweit (im Falle des Game Gear mit dem Game-Link-Kabel) spielen und mehr als 27 Levels durchheizen. Vom Schlafzimmer über die Küche bis hin zum Bad sind alle gefährlichen Hauslandschaften als Pisten vertreten.



MY PAINT
IMPORT ● OKTOBER ● DM 120,- ● CD

MEGA DRIVE

Es gab schonmal ein Malprogramm für das Mega Drive. Art Alive machte Spaß, aber mangels einer Speichermöglichkeit nur sehr begrenzte Zeit. My Paint ist eher für die ganze Familie. Ihr könnt entweder eigene Bilder entwerfen oder vorgegebene einfärben. Fantasie und ein Joystick als Pinsel sind gefragt. Die Idee ist nett, aber was macht man mit den gespeicherten Bildern? Ausdrucken kann man sie vom Mega Drive aus nicht.



BEETHOVEN
IMPORT ● OKTOBER ● DM 120,- ● 8 MBit

MEGA DRIVE

Beethoven, der Bernhardiner mit Herz, war nicht nur in den USA der Kinoerfolg des Frühjahrs. Im Spiel treffen wir auf einen verheirateten (?!) Beethoven, dem die Welpen davongelaufen sind. Als treusorgender Familienvater macht Ihr Euch auf die Pfoten, um die Streuner wiederzufinden, bevor Ehefrau Missie davon Wind bekommt. Man kann sich auch zu zweit auf die Suche machen - ob Ihr dabei allerdings gleichzeitig spielen könnt, ist noch nicht entschieden.



Das Modul wird wohl auf jüngere Spieler zielen und mehr zum Lernen als Action bieten.

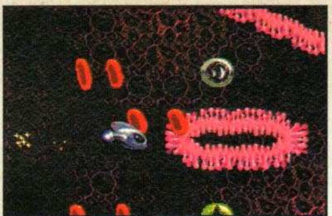
SPEEDWAY PRO CHALLENGE
IMPORT ● OKTOBER ● DM 120,- ● 8 MBit

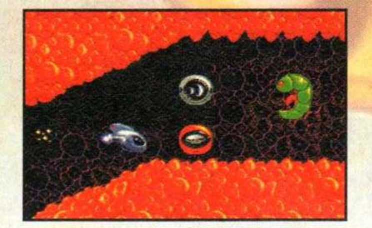
MEGA DRIVE

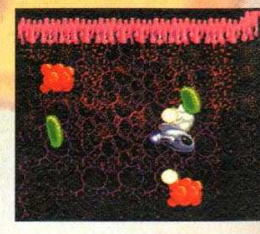
Renovation befaßt sich nicht nur mit der Umsetzung alter Laserspiele, sondern hat auch eigene Ideen im Ärmel. Bei Speedway Pro Challenge nehmt Ihr im Fahrersitz eines Formel-Eins-Boliden Platz. Als direkte US-Konkurrenz zu F1 soll Speedway unglaublich schnell und actionhaltig sein. Alle üblichen rennoptionen sind vorhanden, und der Zwei-Spieler-Modus mit geteiltem Bildschirm wird die Fans erfreuen, aber ist ist nicht abzusehen, daß der Titel hierzulande veröffentlicht wird.

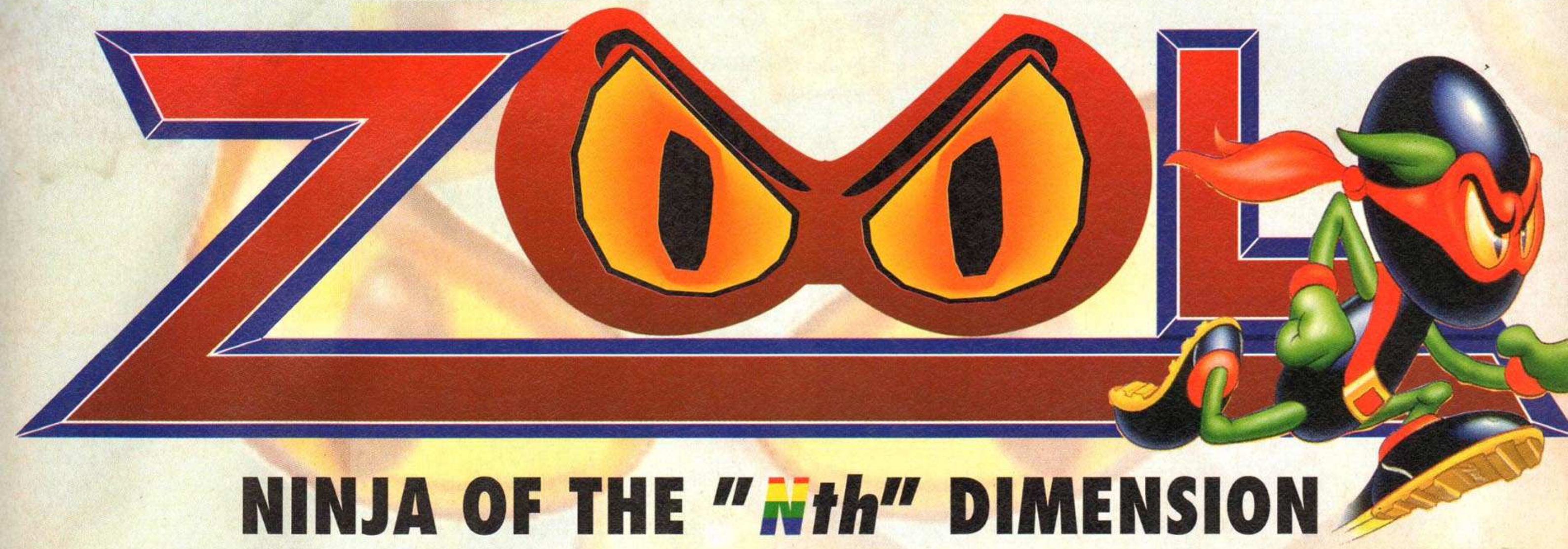










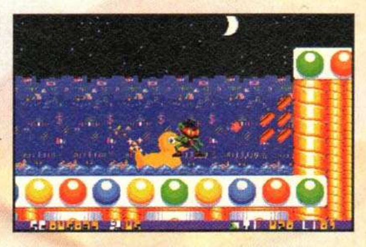


NINJA OF THE "Nth" DIMENSION

Den Konsolenfans ist Zool noch ziemlich neu, aber auf den Rechnern hat er letztes Jahr schon Furore gemacht. Gremlins flinke Ameise flitzte blitzschnell auf Platz Eins der Verkaufscharts und wurde zu einem der ganz großen Herbsthits auf dem Amiga.
Die Arbeit an Zool 2 läuft schon auf vollen Touren, während das Original noch vor Weihnachten für das Mega Drive zu haben sein soll. Schon hat die Marketing-Kampagne begonnen, und wir hören die üblichen Lobreden auf den neune Konsolenhelden schlechthin. Das kommt uns alles furchtbar bekannt vor. Abgesehen davon, daß die Spielewelt offenbar alle halbe Jahre ein neues Maskottchen braucht, ist an diesem Tier aber einiges dran. Wir haben Zools Väter bei Gremlin besucht und verraten Euch hier alles über die Ameise.



Das Spiel wird im Laufe der Zeit immer abgedrehter! Hier seht Ihr einige tödliche Zuckerwattestangen!



Diese Gummiente will Zool ans Chitin, also sollte er ihr lieber schleunigst ausweichen.

Obwohl fester Bestandteil des Heimcomputer-Marktes, hat Gremlin sich erst jetzt den Sega-Systemen zugewandt. Der erste Titel wartet gleich mit einer starken Figure auf – dem wieselflinken Zool, seines Zeichens Kampfameise. Der putzige Kerl aus der N-ten Dimension war ein großer Erfolg auf dem Amiga und verkauft sich auch nach einem Jahr noch fantastisch. Da die Mega Drive-Version fast identisch mit der für den Amiga ist, darf Gremlin sich schon die Hände reiben. Der Erfolg scheint vorprogrammiert.

Zool ist ein ziemlich schräger kleiner Alien. Der schwarze Superstar braucht Eure Hilfe, um durch den Weltraum zu fliegen und den Wesen auf diversen Welten ihre Phantasie wiederzugeben, bzw., sie zu wecken.

Während einer seiner Reisen stottert der Teilchenantrieb, und Zool wird gezwungen, auf einem völlig unbekannten Planeten in einer fremden Galaxis zu landen. Soweit seine Erfahrung ihm helfen kann, riecht das nach Ärger. Und tatsächlich – die Mächte der Phantasielosigkeit, in der Gestalt von Krool und seinem Handlanger Mental Block, haben den Planeten erobert und fast alle Gegenstände in tödliche Waffen verwandelt.



Fliegende Stachelberren werden zum Problem für Zool. Selbst, wenn er auf sie schießt, kommen sie wieder!

Obwohl Zool aus einer ganz anderen Dimension kommt, sind ihm die Symptome der Phantasielosigkeit allzu bekannt. Sie ist ausgerechnet der einzige, schlimme Feind der N-ten Dimension, in der die Kreativität, positives und freies Denken über alles gefördert werden. Diese Dimension ist überall, selbst auf der Erde. Sie wird ständig von den Anti-Phantasten angegriffen, die jeden freien Gedanken zerstören wollen. Wenn Zool sie nicht aufhält, werden sie ihr teuflisches Vorhaben auch verwirklichen können.

Leider ist Zools Raumschiff versunken, so daß er vorläufig nicht von dieser Welt entkommen kann. Erst muß er sich mit den Kräften des Bösen auseinander setzen und den Planeten befreien. Knifflig, knifflig! Um Zools Aufgabe noch zu erschweren, nutzen Krool und seine Schergen die Möglichkeit, sich in jedes beliebige Objekt





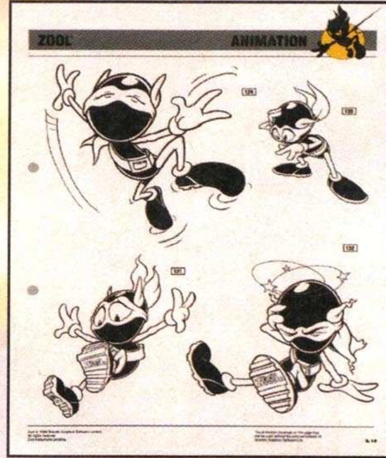
Igitt! Die Rache der Killertomaten ist furchtbar! Oder sind es Kirschen? Egal, Zool muß um sein Leben laufen. Dasselbe gilt später bei den Riesenmöhren. und da sagt man, Vitamine seien gesund...

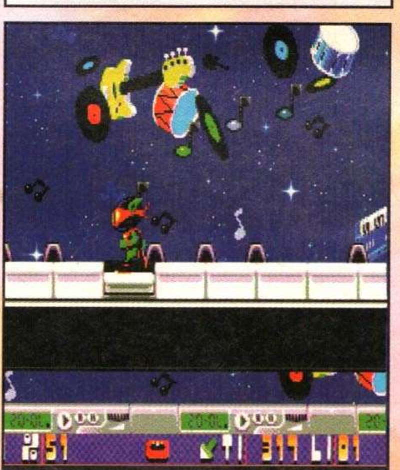


zu verwandeln! In jedem Level kann Zool sich also einem völlig harmlosen Ding gegenübersehen, das sich blitzschnell in eine reißende Bestie verwandelt! Außerdem muß er seine Hatz innerhalb bestimmter Zeit beenden, sonst löst sich seine N-te Dimension in nichts auf!

Zum Glück ist der schwarze Rächer nicht alleine auf seiner Irrfahrt. Ab und zu taucht sein weibliches Gegenstück Zooz auf und spiegelt alle Handlungen Zools. Wie ein Schattenkämpfer hilft sie ihm so, viele Gegner aus dem Weg zu schaffen.

Um alle Reste der Phantasielosigkeit zu beseitigen, muß Zool sich durch sieben total abgedrehte Levels kämpfen. Er beginnt in der Welt der Süßigkeiten, gerät in die Musikwelt, die Werkzeug- und Obstwelten, die Schießwelt und die Spielzeugwelt.





EIN GREMLIN BEI DER ARBEIT

Die Jungs bei Gremlin sind ein emsiger, vielbeschäftigter Haufen, aber nach einigen Bestechungsbieren standen sie uns doch Rede und Antwort.

F: Habt Ihr je geglaubt, daß Zoll ein solcher Erfolg werden würde?
A: Da wir es aus jeder Entwicklungsstufe kannten, wußten wir schon, daß es ein Klassespiel wurde. Zool ist mehr als nur eine Figur. Er ist ein Ninja, der bald seine eigene Merschandising-Produkte bekommen wird. Wir dachten uns also, daß er Erfolg haben würde, aber so viel? Nein, das ahnten wir nicht.

F: Wie lange hat die Umsetzung vom Amiga auf das Mega Drive gedauert?
A: Alles in allem neun Monate.

F: Welche Version ist deiner Meinung nach besser?
A: Obwohl Zool vielleicht das beste Amigaspiel ist, finde ich die Mega Drive-Version noch schöner. Wir haben jetzt mehr Erfahrung mit dem Kartenzeichnen, und die Grafik ist viel besser. Wir wollen das Spiel wirklich verbessern und nicht nur um der Änderung Willen Dinge anders programmieren. Deshalb ist die Mega-Drive-Version zwar größer, hat aber denselben Spielablauf wie das Original.

F: Wird es einen Zool-Nachfolger auf dem Mega Drive geben?
A: Zool 2 kommt im November für den Amiga raus, aber wir haben noch keine Pläne für eine Mega Drive-Umsetzung. Erstmal sehen, wie sich Zool verkauft.

F: Wird dieser typische Amigatitel auch auf dem Sega-System funktionieren?
A: Sofort nach Erscheinen bat man uns um eine Konsolenversion. Seither haben wir daran gearbeitet. Zool ist ein ganz besonderer Charakter, und die Grafik ist in allen Versionen außergewöhnlich.

F: Was ist an den Achtbit-Versionen anders?
A: Auf dem Game Gear und dem Master System gibt es weniger Levels, und die Grafiken sind etwas anders. Der Spielablauf ist auch geändert worden - es gibt mehr Rätsel. Die Betonung liegt weniger auf der Action.

F: Habt Ihr vor, Zool fürs Mega-CD umzusetzen?
A: Kein Kommentar (Anm. d. Red.: Also ja!).



PROFIL

Name: Paul Glossop
Alter: 29
Beruf: Projektleiter
Lebt in: Sheffield (Nordengland)
Lieblingsessen: Tiefkühlgerichte in einem Riesen-Yorkshire-Pudding
Lieblingsmusik: Alles mit einem guten Rhythmus und schweren Bässen
Lieblingskleidung: Jeans
Großer Durchbruch: Meine Geburt
Lieblingsmensch: Wilson aus der englischen Serie Dad's Army
Lieblingsspiel: Super Mario Land



NINJA OF THE "Nth" DIMENSION



PROS

Zool ist vor allem damit beschäftigt, seine N-te Dimension zu retten. um der N-Kraft zu helfen, mußte er ein Meisterninja werden. Er ist also nicht nur unglaublich schnell, sondern vielseitig und anpassungsfähig. Entsprechend abwechslungsreich sind auch seine Animationen in den verschiedenen Levels. Er kann schlagen, treten, schießen und zaubern. In jedem Level kann er die Magie einsammeln. Hat er sie einmal, hält sie eine bestimmte Zeit vor - Ihr braucht sie nicht anzuwählen. Manche Zaubersprüche fegen alle Gegner vom Screen, andere schützen Zool oder verleihen ihm bessere Sprungkraft. Er kann sich auch an Mauern festhalten, wie ein Affe klettern, laufen, rutschen und Wirbelsprünge vollführen.

Zool hat auch eine Freundin. Sie wird nicht vom Spieler gesteuert, imitiert aber Zools Handlungen. Das heißt also, sie kann Gegner ausschalten. Allerdings verschwindet sie, nachdem sie einmal getroffen wurde. Ihr findet Zooz, indem ihr auf die scharzweißen "Z"-Pillen springt, die in den Welten herumliegen.

In jedem Level gibt es auch Extras wie Leben, Zeit und Bomben. Habt Ihr Euch bis zum Endgegner des vierten Levels vorgekämpft und ihn auch erledigt, gelangt Ihr in eine Bonusstufe. Dort muß Zool sein Raumschiff über den Planeten steuern, Krools Bösewichter abschießen und Extras einsammeln.

Die Grafiken strotzen vor Humor und sind wunderbar schräg. Das Thema jedes Levels wird in den Extras und Gegnern widergespiegelt, und die Welten sind voller Farbe und Action.

Das Spiel ist unheimlich schnell - für Anfänger fast schon zu schnell. Der kleine Zool behauptet von sich, flinker als Sonic zu sein, und fast möchte man es ihm glauben. Dabei hält der Igel zur Zeit den Geschwindigkeitsrekord auf dem Mega Drive!

Schon um den Amiga-Zool gab es einen Riesenhype, aber zum Glück erwies sich der putzige Held dem gewachsen. Er macht auf dem Computer eine schnittige Figur. Die Mega Drive-Version spielt sich genau wie das Original und sieht ihm auch sehr ähnlich, sollte also keine probleme haben, Fans zu finden. Obwohl die Märkte für beide Versionen sich unterscheiden, ist man bei Gremlin zuversichtlich, mit dem Konsolen-Zool einen Hit zu landen.

PROPLAY

Zool ist im Prinzip ein wahnsinnig schneller Geschicklichkeitstest, aber das ist nicht alles. Es gibt hunderte von Levels, unglaublich abwechslungsreiche Grafik und trotz des durchgehend erkennbaren Stils schleicht sich zu keiner Zeit Langeweile wie bei anderen Jump&Runs ein. Die Steuerung ist absolut spielerfreundlich und einfach, und das Spiel macht, nicht zuletzt dank der liebevollen Animationen, einen Irrsinnsspaß. Es bleibt schwierig, Zool mit anderen Titeln zu vergleichen. Wie bei Sonic, müßt Ihr mit hoher Geschwindigkeit durch verzweigte Welten rasen, Extras einsammeln und Levelendgegner besiegen. Andererseits bietet Zool mehr Spieltiefe. Die Spielewelt ist größer, und die Grafiken machen viel mehr Spaß!

Zu Anfang ist jede der sieben Welten ziemlich einfach zu durchlaufen, aber spätestens im vierten Abschnitt beginnt man kräftig zu fluchen!" Für Anfänger ist das ganze Modul etwas schwer, aber man kann sich unglaublich festbeißen. Bei

Aargh! Killerbienen mit Lakritzflügeln! Die Biester meinen es ernst - wenn Ihr sie nicht gleich erledigt, folgen sie Euch gnadenlos durch den Level. Irgendwie ähneln sie den echten Bienen, oder?



Wenn Zool nicht gerade über die Rettung der N-ten Dimension grübelt, übt er gerne auf dem Klavier. Als kleines grünes Alien kann er aber seine Finger nicht gebrauchen. Statt dessen hüpft er munter auf den Tasten herum und produziert irre Sounds!



DER GEISTIGE BLOCK

Zools gemeinster Gegner ist der Mental Block, eine fiese Gedankensperre. Mental hat eine akute Abneigung gegen alles, was nach Spaß, Farbe oder überhaupt Leben aussieht. Er arbeitet für Krool, den unsichtbaren, Herrn des Nichts.

Wenn es etwas gibt, das Mental Block nicht ausstehen kann, sind es Leute, die Spaß haben. Das macht ihn regelrecht krank. Sein Ziel ist die Zerstörung der N-ten Dimension, und dazu muß er Zool umbringen. zu seinen vielen Fähigkeiten gehört jene, mit der er die Gestalt jedes beliebigen Objekts annehmen und Zool verwirren kann. Vorsicht, er will die Phantasie um jeden Preis vernichten!

PROFIL

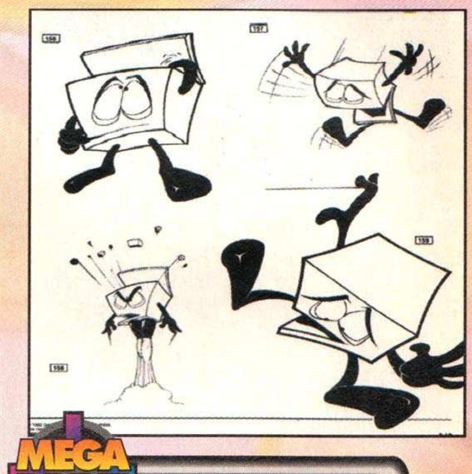
Name: Mental Block
Lieblingsfarbe: Grau
Lieblingssound: Stille
Lieblingsessen: Trockene Brotrinde und abgestandenes Wasser
Bester Freund: Niemand
Lieblingsfeind: Zool
Lieblingshobby: Dinge kaputtmachen
Zitierbares Zitat: "Erwähne niemals die N-te Dimension!"
Ziel: Das Universum im Nichts versinken zu lassen



jedem Versuch kommt man ein Stück weiter, und die Motivation läßt keinen Augenblick nach.

Wenn Ihr Jump&Runs mögt, wird Zool das Beste sein, was Ihr Eurem Mega Drive in dieser Dimension antun könnt. Er hat eine tolle Ausstrahlung, eine Superhaltung und muß ein





geniales, abgedrehtes Riesenabenteuer bestehen.

Im Moment werden die letzten Routinen getestet. Das Spiel ist eigentlich fertig, aber wenn die Tester etwas beanstanden, müssen die Programmierer nochmal an die Arbeit. Haltet Eure Augen offen und freut Euch schon mal auf unseren ausführlichen Test!





MEGA DRIVE

ZOOL

GREMLIN ● DM 130,- ● NOVEMBER

FORMAT 8Mbit
SPIELER........................1
STUFEN 21
SCHWIERIGKEITSGRADE 3
BESONDERHEITEN ...Bonusstufen
KONTAKT ....Sega
✆ 040 2270961

ACTION
STRATEGIE

ALIVE and KICKING



Wir haben für Euch die verschiedenen Fußballspiele, die gerade auf dem Markt sind, untersucht und geben Euch in diesem Special einen kurzen Abriß der Entwicklung der Konsolenkicker in den letzten Jahren.

Erst Mitte der achtziger Jahre erschien die erste halbwegs realistische Fußballsimulation auf dem Markt. Diese legte den Grundstein für die vielen verschiedenen Fußballspiele, die später herauskamen. Das Spiel hieß International Soccer und erschien auf dem legendären C64. Es benutzte damals sensationelle Techniken wie z.B. horizontales Scrollen, eine Dicht-am-Ball Option und den revolutionären Acht-Richtungen-Kick.

Seit diesen bescheidenen Anfängen hat sich eine Menge getan und neue Ideen haben den Wohnzimmerfußball seinem großen Vorbild immer näher gebracht.

Solche Weiterentwicklungen wurden aber nicht allein durch die Philosophie des runden Balles ermöglicht, sondern folgten oft den Marketing-Feldzügen großer Fußballveranstaltungen. In vieler Hinsicht bildeten die Welt- und Europameisterschaften die Plattform für die gesamte Fußballsimulatoren-Entwicklung.

World Cup Italia '90 wurde im Gefolge des WM-Spektakels in Italien eines der populärsten Fußballspiele. Trotz mäßiger Technik hat sich US Gold den Kauf der Lizenz vergoldet. Ist dies schlecht? Wie viele miese Spiele haben bisher die Programmierer der Konkurrenz dazu angestachelt, bessere Spiele zu konzipieren? Äh, naja, auf jeden Fall sehr wenige.

Dies beginnt sich aber nun zu ändern. Europa war schon immer die Hochburg des Fußballs, aber mit Gründung einer Profiliga in Japan und der WM nächstes Jahr in den USA, werden die drei wichtigsten Märkte von Sega, nämlich Japan, die USA und Europa voll mit dem Fußballvirus infiziert. Dies mag sehr wohl dazu führen, daß die Programmierer, angespornt von einer kritischen Presse und einem immer schärferen Wettbewerb, diesmal ihren Job besser machen werden.

Electronic Arts wird im Dezember EA Soccer für das Mega Drive veröffentlichen, Sony palnt für November sein Sensible Soccer für alle Formate. Accolade bereitet Pelé vor, während Acclaim noch eine Lizenz für sein Fußballspiel sucht, das im selben Monat erscheinen soll. Psygnosis gesellt sich im Januar zur Kickerrunde, Codemasters ebenso. Natürlich darf da auch Virgin mit Goal! nicht fehlen, und auch U.S. Gold hat eine Lizenz zum Kicken erstanden. Die soll auch vor dem offiziellen Anpfiff umgesetzt sein. Derweil entwickelt Probe sein Virtua Soccer – wir nehmen an, für Sega, aber das ist reine Spekulation. Und das sind nur die europäischen Spieler. Bestimmt werden sich auch die US-amerikanischen und japanischen Softwarehäuser nicht nehmen lassen, eigene Fußballspiele zu entwickeln.

KRIEG

Die Vielzahl der Neuveröffentlichungen ist wie ein warmer Regen für alle Fußballfans und bietet Anlaß, sich den Markt einmal anzusehen. In den achtziger Jahren brauchte Euer Achtbit-Computer Ewigkeiten, um Mannschaften zu laden, und das Spiel war ziemlich schlicht gestrickt. Seither wurden immer weitere Wahlmöglichkeiten, Statistiken und Tabellen eingegliedert, auch wenn der Spielablauf dadurch nicht automatisch flüssiger oder realistischer wurde. Die Konkurrenz unter den Kicker-Produzenten wurde immer schärfer, und alle Softwarehäuser bemühen sich um das ultimative Fußballspiel, das ihnen einen warmen Geldregen bescheren soll. Es scheint sich zu lohnen: Der Programmierer des Computer-Kultspiels Kick Off wurde über Nacht zum Millionär und Anco, wo es veröffentlicht wurde, zum Ein-Hit-Phänomen. Die Firma streicht immer noch Millionen für Lizenzen ein und kann sich auf ihren Lorbeeren ausruhen.

Aktuelle Simulationen beinhalten jetzt Strafstöße, Feistöße, Seiten-Aus und, im Falle von J League Pro Striker, die Rückpaßregel, nach der der Torhüter den Ball nach einem Schuß vom Verteidiger nicht aufheben darf! Die Ballbewegungen konnten immer feiner gesteuert werden, seit Kick Off erstmals tolle Schüsse von Freistoßwänden und Richtugnswechsel während des Schusses ermöglichte. Jetzt gibt es eine Vielzahl von Spielmöglichkeiten, mit denen man die Spiele immer besser steuern kann. Das macht viel mehr Spaß als bei den frühen, simplen Kick-Varianten.

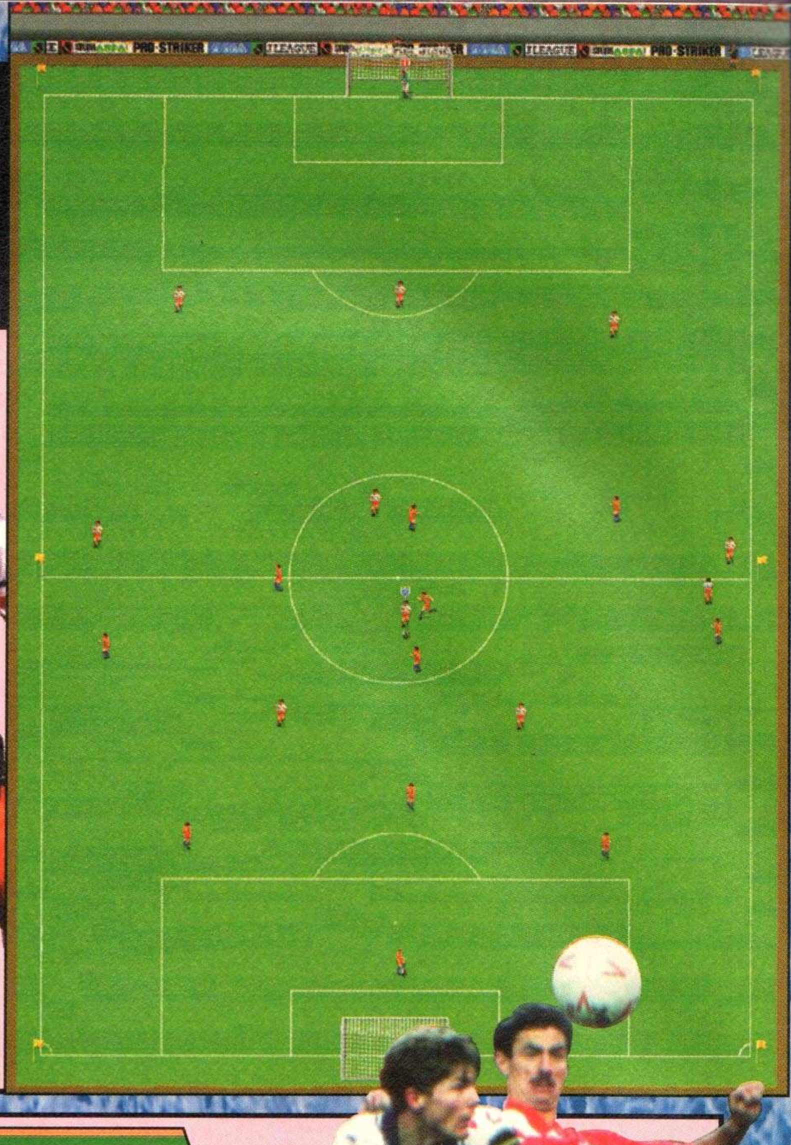
Die zwei neuesten Titel, J League Pro Striker aus Japan und Segas Ultimate Soccer beinhalten fast alle Fußballregeln und -besonderheiten, obwohl die beiden Spiele sich stark voneinander unterscheiden. Beide kann man aber mit dem Sega-Tap benutzen und so für mehr Spielspaß sorgen. Bei Ultimate Soccer könne bis zu acht Freunde gleichzeitig spielen!

Wie beim echten Fußball, ist jedes Spiel neu und nicht vorhersagbar. Jedesmal, wenn Ihr den Joypad in die Hand nehmt, verläuft das Spiel anders – eine echte Herausforderung, die das Heimkicken am Bildschirm so spannend macht.



EIN WEITES FELD...

Es gibt viele, verschiedene Perspektiven, aus denen man das Spiel verfolgen kann. Hier sind die Feldansichten der Sega-Systeme.

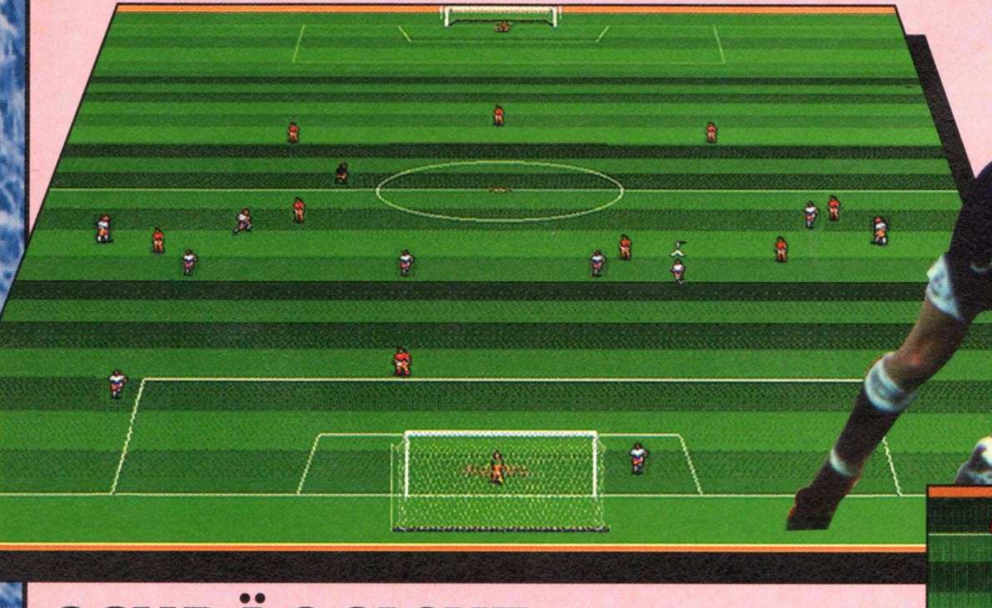


VERFÄLSCHTE VOGELPERSPEKTIVE



Das Feld von J League Pro Steriker ähnelt dem von Kick Off, aber die Sichttiefe ist größer. So könnt Ihr die Spielerbewegungen erkennen. Bedenkt man die Höhe, bleibt der Cursor problematisch, wenn Ihr das Feld hinabkickt, aber es ist toll, zu sehen, wie der Freistoß sich um die Menschenmauer herumwindet und am Torwart vorbei ins Netz rollt. J League steht mit dieser Perspektive auf dem Mega Drive einzig da, aber auf dem Master System wird sie auch von Ultimate Soccer verwendet. Dessen weniger konventionelle 3-D-Sicht hat Sega für das Mega Drive reserviert.

Spiele mit verfälschter Vogelperspektive: Ultimate Soccer (MS), J League Pro Striker (MS, Foto).



SCHRÄGSICHT



Hier wird eine sehr komplexe Ansicht von schräg oben in verschiedenen Maßstäben geboten. Dadurch wird der Überblick erschwert, obwohl die Nahaufnahme bei Toren unheimlich spannend ist. Es gibt mindestens drei Maßstäbe, deren Blickrichtung etwas wechselt. Diese Ansicht ist ein Kompromiß zwischen der Sicht vom Spieler aus (wie bei Super Soccer auf dem Super NES) und der Vogelperspektive von Kick Off (Mega Drive).

Spiele mit Schrägsicht: Ultimate Soccer (Mega Drive, siehe Foto).



VOGELPERSPEKTIVE

Sie wurde zuerst bei den Computerversionen von Kick Off verwendet. Das liegt schon viele Jahre zurück und wurde auf vielen Automaten und bei Sega-Fußballspielen gerne kopiert. Die zweidimensionale Sicht hat den Vorteil großer Überschaubarkeit, und Ihr könnt Euch in Ruhe mit der Steuerung und den Spielfeinheiten vertraut machen.

Den Ball kann man kaum verfehlen, aber es könnte sein, daß Ihr Eure Mannschaftskameraden nicht findet, wenn Ihr es versäumt, die Übersichtskarte aufzurufen!

Spiele mit Vogelperspektive: Super Kick Off (Mega Drive, Master System, Game Gear, siehe Foto), World Cup Italia '90 (Mega Drive, Master System), Champions of Europe (Master System).

SEITENANSICHT

Diese Perspektive wurde im Spiel am häufigsten verwendet. Die Darstellung und der Überblick sind klar und von Fernsehübertragungen her bekannt. Jeder Spieler ist gut zu sehen, und Ihr könnt leicht feststellen, wer sich gerade wo befindet. Diese Sicht wurde von Spielen wie European Club Soccer auf dem Mega Drive und World Cup Soccer auf dem Game Gear gut umgesetzt.

Spiele mit Seitenansicht: Tecmo World Cup '92/93 (Mega Drive), European Club Soccer (Mega Drive), World Cup Soccer (Game Gear), Tecmo World Cup (Master System, siehe Foto).



Im nächsten SegaPro bringen wir Reviews zu folgenden Spielen:

Street Fighter II (MD), Sonic CD, Aladdin (MD), PGA Tour Golf (MS), Cosmic Spacehead (MD), Dune (CD), Ulitmate Soccer (GG), Gods (MD), Cosmic Spacehead (MS), Zool (MD)

Außerdem: Features über Areo the Acrobat und Winter Olympics

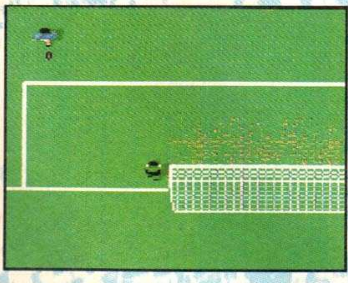
Ausgabe 14 erscheint am 26. November

DAS SPIEL DES TAGES

Wie sieht es nun aus mit den aktuell erhältlichen Fußballsimulatoren? Alles was wir im Grunde erwarten, ist ein spielbares und realistisches Fußballspiel.
Statistiktabellen und TV-Technik, wie Rück- und Überblende, sind ja ganz nett, aber sie müssen auch zum Spielverlauf passen. Wir haben für Euch alle Spiele zusammengetragen, die momentan auf dem Markt zu haben sind. Für einige der älteren Versionen muß man aber mitunter ziemlich lange suchen, bis man sie im (meist verstaubten) Regal findet.

CHAMPIONS OF EUROPE MASTER SYSTEM 92%

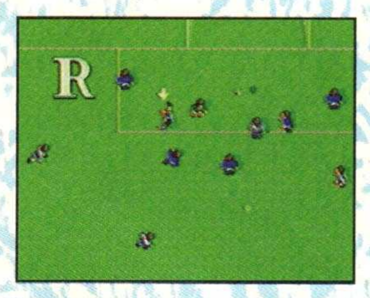
Champions of Europe erschien 1992 im Zuge der Europameisterschaft im gleichen Jahr, als sich acht Nationen einen heißen Kampf um den Silberpokal lieferten. Die Grafik während des Intros ist auf einem hohen Standard. Das Konzept ähnelt sehr dem von Kick Off. Die fummelige Steuerung der Spieler macht sich unangenehm bemerkbar, obwohl sie keineswegs zu schwierig zu beherrschen ist. Die Ballsteuerung verlangt dagegen etwas mehr Übung.
Ein nettes Extra sind die Sprechblasen von Spielern und Schiedsrichtern und geben den Spiel einen eher niedlichen Touch. Der zwei-Spieler-Modus macht das Spiel gleich doppelt aufregend und schwierig. Sieht man von den begrenzten Variationsmöglichkeiten einmal ab, ist der Spielablauf eigentlich ganz gut gelungen und eine wirkliche Herausforderung.



Champions of Europe ist und bleibt DAS Fußballspiel fürs Master System, da gibt es nichts!

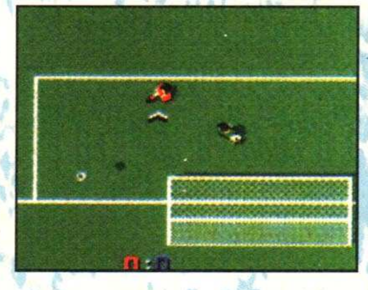
SUPER KICK OFF MEGA DRIVE 83%

Mit dem Erscheinen von Kick Off auf dem Amiga war ein echter Klassiker des Genres geboren. Die einzigartige Steuerungsmethode und Spielvarianten brachten dem interessierten Kicker-Fan ein Spiel von nahezu Automatenqualität. Die Mega Drive-Version hat den gleichen informativen und lebendigen Icon Bildschirm ebenso ein sanftes Scrolling und etliche Spielvarianten wie beispielsweise Freistöße, Elfmeter und Ballkontrolle.
Das Dribbeln ist allerdings ziemlich frustrierend, das der Ball niemals am Fuß bleibt. Obwohl Super Kick Off viele gute Extras hat, bietet es dennoch sehr viel Raum für Verbesserungen.



SUPER KICK OFF MASTER SYSTEM 80%

Genau wie die Mega Drive-Version, hat diese Konsole viele Spielvarianten bis hin zu verschiedenen Schiedsrichtern und Spielfeldbedingungen. Das Feld ist einfach, bringt die Action aber trotzdem gut rüber. Die gleiche Frustration wie bei der Mega Drive-Steuerung. Tritt auch hier auf, der Ball will einfach nicht am Fuß bleiben. Hat man dies Problem allerdings erstmal gemeistert, beginnt der Spaß erst richtig.
Mehr als drei Sprites gleichzeitig auf dem Bildschirm bewirken eine deutliche Verlangsamung, ohne das dies allzu störend wirkt. Super Kick Off ist eine relativ einfache und spielbare Interpretation des Automaten mit all den Extras, die man auch von richtigen Fußballspielen erwarten kann. Die Ballsteuerung erhöht den Schwierigkeitsgrad deutlich und die Auswahlkästchen für die Pfeilicons zeigen die strategischen Kapazitäten beim Eckenschießen. Das Elfmeterschießen ist ebenfalls recht spaßig, den der berühmte bewegliche Pfeil stellt Euer Reaktionsvermögen auf eine harte Probe. Diese Fußballsimulation ist durchaus ihr Geld wert, auch wenn es etwas Zeit kostet, die verschiedenen Steuerungen beherrschen zu lernen.



SUPER KICK OFF GAME GEAR 90%

Selbst die Ausgabe für den Schmalbildschirm hält einen zwei-Spieler-Modus bereit, so daß Ihr auch hier mit Euren Freunden gemeinsam kicken könnt. Trotz allem, ein großen Spiel auf kleinem Schirm verlangt einiges an Geduld, bis Ihr mit Leuchtstreifen auf dem Schirm und der schlechten Sicht richtig klarkommt. Die Sprites sind winzig und Eure Daumen werden vor Schmerz protestieren, bis Ihr Euch halbwegs an die Steuerung gewöhnt habt.
Wie bei den anderen Versionen gibt es auch hier viele verschiedene Optionen, obwohl einige besonders



speicherfressende Bildschirme weggelassen wurden. Das Spiel ist relativ schnell, da Ihr ständig das ganze Spielfeld überblicken könnt. Einen Scanner gibt es nämlich nicht. Super Kick Off war die erste Fußballsimulation auf dem Game Gear und es ist immer noch die Beste.

TECMO WORLD CUP `93 MASTER SYSTEM 69%

Die erste Enttäuschung über diesen Titel kommt mit den beschränkten Optionen. Schön, man kann seine Trikots entwerfen und unterschiedlich starke Mannschaften einsetzen, aber wo sind die Frei- und Strafstöße?
Die Spielersprites und die Geschwindigkeit sind erst vielversprechend, aber der magere Sound gibt einen kräftigen Punktabzug. Tore sind oft Glückssache und sehr selten. Meist gelingen sie aus Versehen.
Tecmo World Cup '93 lebt vom Zwei-Spieler-Modus, den detaillierten Sprites und der Geschwindigkeit. Die Atmosphäre ist aber extrem dünn, und es fehlt an Optionen.

TECMO WORLD CUP `92/`93 MEGA DRIVE 59%

Der Automat mit seinen schnellen, aggressiven und hübschen Sprites war sehr erfolgreich. Bei Eckstößen, Freistößen und Toren gab es nette Nahaufnahmen, die aber von der Action ablenkten. Der Mega Drive-Version fehlten alle Details und Kniffe, die das Spiel erst reizvoll machen. Alles ging zu glatt und einfach und der Ball traf das Tor völlig gerade, ohne Geschwindigkeitswechsel oder Dreheffekte.
Die Sprites sind lebhaft und originell, aber die Steuerung wiederum ist lieblos. Deas Feld ist zu klein, das Spiel zu unordentlich, und auch der Zwei-Spieler-Modus kann es nicht vor der Strafecke retten.



Tecmo `93 ist kürzlich als Importmodul erschienen, aber das Spiel ist genau dasselbe wie die '92er Version!





DER STAR DER MANNSCHAFT

J LEAGUE PRO STRIKER — MEGA DRIVE — 90%

Die realistische Steuerung ist das Geheimnis seines Erfolges: Dieser Titel ist das bislang beste Fußballspiel überhaupt. Die Programmierer haben sich auf die Steuerung der Spieler und auf ihre Bewegungen konzentriert und für tollen Wettbewerb im Mehr-Spieler-Modus gesorgt. Es gibt Statistiken, aber nicht in rauhen Mengen.

Leider gibt es nur japanischen Text und keine Wiederholung. Ab und zu crasht es, aber das ist auch alles, was man Negatives zu diesem Supermodul ssagen kann. Das Feld hat die richtige Größe, der Ball bewegt sich mit dem richtigen Gewicht, die Spieler sind fein animiert und können hechten, Köpfer und Volleys ausführen, Fallrückzieher machen und sogar ihre Arme hochheben und nach einwürfen verlangen!



Freistöße, Elfmeter, Karten, Rückpässe, Abseits und Ballsteuerung verdichten die tolle Atmosphäre noch weiter. Diese Simulation verdient den Namen mehr als alle anderen Module bislang. Nur die Turnier- und Statistik-Optionen könnte man noch etwas verbessern. Wenn man die Optionen von EA Soccer zur Action dieses Moduls addiert, hat man das optimale Fußballspiel. Wir hoffen und warten auf EAs Simulation, aber vielleicht kriegen nur die Japaner das perfekte Spiel hin.

ULTIMATE SOCCER — MASTER SYSTEM — 84%

Der Vergleich zwischen der Achtbit- und der 16Bit-Version dieses Spiels ist interessant. Viele Mega-Drive Optionen sind auf dem Master System zu finden, aber das Zoomen nicht. Das Spiel kann aber Spaß machen, und man ist recht flexibel.



Es gibt ein paar Probleme mit den Sprites, und an die Steuerung muß man sich sehr gewöhnen. Hat man Dribbeln und Pässe erstmal drauf, kann man seinen Stil entwickeln und die Verteidiger geschickt umlaufen. Hechtende Angriffe lassen sich schwer durchführen, die Sprites bewegen sich nicht sehr schön und das ganze Geschehen wirkt zuweilen unordenltich und krümelig. Gut sind dagegen die vielen Optionen und die Nahaufnahme beim Tor während der Elfmeter. Das Modul geht in Ordnung.

ULTIMATE SOCCER — MEGA DRIVE — 70%

Eines der jüngsten und größten Fußballspiele. Es gibt viele Einstellmöglichkeiten, und die neue Perspektive wirkt erfrischend. Zu den Optionen zählen auch die weniger bekannten Feinheiten des Sports, und die Präsentation ist tipptopp. Leider ist der Spielablauf selbst eine große Enttäuschung.



Segas Ultimate Soccer benutzt eine neue Perspektive, die aus dem Screen raus- und wieder reinscrollt.

Die verschiedenen Maßstäbe würden besser wirken, wenn das Bild nicht so flackern und das Feld nicht so krümelig blenden würde. Die dicken Rasenstreifen und die schlechte Animation der Spieler beim Angriff entzieht viel vom Fußballgefühl.

Das Spiel ist schnell, das Herauf- und Herunterscrollen funktioniert auch gut, nur der Sound ist ziemlich schwach und das Stadion kahl und dunkel. Trotz toller Elemente bleibt das Ganze kraftlos.

WORLD CUP ITALIA `90 — MEGA DRIVE — 62%

Ursprünglich hat dieses Modul 80% erhalten, aber der Zahn der Zeit hat an ihm genagt. Mittlerweile gibt es bedeutend bessere Spiele. Hier stören vor allem die begrenzte Steuerung und die schlechte Präsentation aus der Vogelperspektive. Die Spieler sind zu groß und unrealistisch schlecht animiert.

Der Wettbewerb zum Spiel und der Mangel an Konkurrenzmodulen hat den Verkauf zweifellos sehr gefördert, aber das Spiel genügt den heutigen Maßstäben nicht mehr.

Die vorhergesagten Statistiken der WM-Mannschaften 1990 sind eingebaut, aber die Simulation verblaßt völlig gegen einen Titel wie Super Kick Off, bei dem dieselbe Perspektive unendlich besser genutzt wird.



WORLD CUP ITALIA '90 — MASTER SYSTEM — 77%

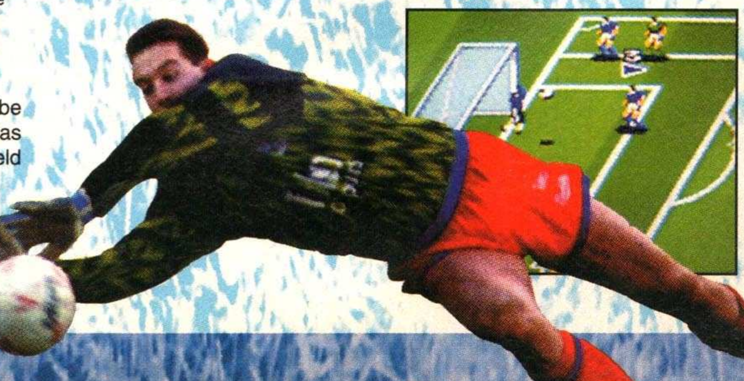
Mit seiner Vogelperspektive wirkt dieses Modul wie ein Tischspiel. Die Steuerung ist viel einfacher als bei Super Kick Off, da der Ball an den Füßen des Spielers klebt. Realistisch ist das aber nicht gerade. Es gibt kaum Unterschiede zur Mega Drive-Version, obwohl die eigentlich wesentlich bessere Grafik und Sounds haben müßte.



WORLD CUP SOCCER — GAME GEAR — 85%

Das zweite, erst kürzlich veröffentlichte Fußballmodul für das Game Gear hat tolle Introszenen, die echtes WM-Gefühl aufkommen lassen. Das Spiel ist einme Umsetzung des Tecmo World Cup und hat enstsprechend begrenzte Steuerungsmöglichkeiten und allzu leichten Pässen. Das Feld wird, wie bei Tecmo, aus der Sicht der Fernsehkameras gesehen, und das Feld scrollt seitlich vorbei. Es ist im Verhältnis zu den Sprites klein geraten, aber die Spiele können sehr spannend und mitreißend sein. Die Torhüter bewegen sich flüssig und recht frei, und auch die Spieler können spektakuläre Aktionen vorführen. Köpfer, Volleys und Ähnliches sind möglich.

Strafstöße und Elfmeter, sowie eine Art Pseudomanager für die Steigerung der Geschicklichkeit erhöhen den Spielreiz. Schön ist auch die Zwei-Spieler-Option per Game-Link-Kabel. World Cup ist ein feines Spiel, das eine brauchbare Alternative zu Super Kick Off darstellt.



Die Fouls sind mit das Beste am Spiel. Jetzt geht's zur Sache!

Sechs verschiedene Aufstellungen geben Euch den größtmöglichen Spielraum.

Sorgfältig plazierte Pässe sind das Geheimnis guter Teamarbeit, wie hier gezeigt wird.

EA SPORTS INTERNATIONAL SOCCER

WE ARE THE CHAMPIONS

Unbestrittener Führer unter den Sportspielherstellern ist Electronic Arts. Jetzt überraschen sie uns mit einer Fußballsimulation, die nach Aussage der Softwareschmiede das beste Fußballmodul aller Zeiten werden soll. Fort mit J League, hereinspaziert kommt EA Sports International Soccer. Unsere neugierigen Hobbykicker haben das Teil schon mal unter die Lupe genommen.

Wenn es um amerikanische Sportarten geht, ist Electronic Arts der Spezialist schlechthin. Durch viele gute Veröffentlichungen hat man sich diesen Ruf erworben. Jetzt, so scheint's, soll er aufs Neue bestätigt werden. Nach der erfolgreichen John Madden-Serie oder den Hockeyspielen wird es Zeit, an die Fußball-WM zu denken. Das hat man auch sehr intensiv getan, ein kanadisches Programmierteam an die Tasten gesetzt und in der Presse Gerüchte über ein "riesiges" Spiel gestreut.

Nach einem ersten Eindruck des Moduls, den wir vor einigen Wochen gewinnen konnten, waren die Gefühle gemischt. Die isometrische Perspektive (von schräg oben) ist toll, es gibt wahnsinnig viele Optionen und mehr animierte Sequenzen als in anderen Spielen, aber trotzdem konnte es spielerisch nicht mit unserem Redaktionsfavoriten *J League Pro Striker* mithalten.

Die neueste Version, zu rund 80% fertig, war dann eine Überraschung. Die Musik der italienischen Liga pustete durch die Lautsprecher, und eine Vielzahl von Optionen erschien im Bild.

Wie wär's mit einer Auswahl aus 40 internationalen Mannschaften, echten Spielern mit ihren Stärken und Schwächen? Stark verbesserte Sounds und eine Spielbarkeit jenseits von gut und Böse katapultieren dieses Modul in eine Klasse für sich.

Ich trat gegen Matt Webster, den stellvertretenden Produktionsleiter des Programmierteams, an. Wir wählten die Spieler, Mannschaftsaufstellung und Taktiken, Platzbedingungen, und waren dann bereit zum Anpfiff.

Sofort brachen die Zuschauer in Pfeifen und Gejohle aus und tobten, als der Ball unaufhaltsam ins Tor rollte. Ein lautes "Aaaah" füllte die Gänge um den Testraum, als Matts Schuß weit daneben landete. Die Kick-Outs sind hier neu dargestellt: Ihr steuert einen vergrößerten Bildausschnitt zur Spielfeldmitte und laßt den Ball dann auf die gewünschte Richtung los.

Man hat wirklich das Gefühl, den Ball steuern zu können, aber nicht so stark, daß der Rechner es bestimmt hätte. Jeder Spieler hat besondere Merkmale und ist als Person erkennbar, so daß Ihr Euch richtige Taktiken überlegen könnt. Die Realitätsnähe der Simulation, bis hin zu asteigender Erschöpfung der Spieler mit fortschreitender Zeit, ist unübertroffen. Schon in den ersten Spielminuten wurde klar, daß



PROFIL

NAME: Matt Webster
ALTER: 21
BERUF: Stellvertretender Producer
LEBT IN: Windsor (Südengland)
ARBEITET IN: LANGLEY
LIEBLINGSFILM: Aliens
LIEBLINGSKLEIDUNG: Jeans
LIEBLINGSMUSIK: U2
LIEBLINGSGETRÄNK: Beck's Bier (guter Mann!)
DURCHBRUCH: Schulabgang und Anfang bei EA
KARTOTHEK: Powermonger (MD, M-CD), Lotus Turbo Challenge (MD), Risky Woods (MD), Lotus Turbo Challenge II (MD)
DISKOLOGIE: Birds of Prey (Amiga), Powermonger (PC, Mac), Risky Woods (PC, Amiga, ST), Syndicate (PC, Amiga), Populous II (Mac), Powermonger WWI (Amiga, ST), Desert Hike (Amiga, indiziert).



Too... Wow, gerade noch gerettet! Ein irrer Schuß aus dem Nichts, der den Torwart beinahe zum Narren gehalten hätte. Selbst die Menge hält erschrocken den Atem an und ist enttäuscht, daß der Ball nochmal aufgehalten wurde.

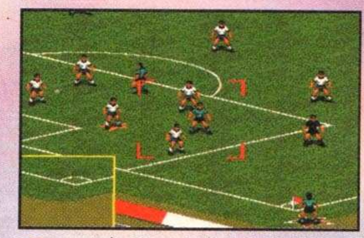
EAs Modul ein ganz heißer Tip wird!

PROS

Nach dem enttäuschenden Ultimate Soccer hatten die Mega Drive-Fans wenig Möglichkeiten, 90 Minuten hektischer Fußballaction zu erleben. Seit über einem Jahr wird hart an EA Sports International Soccer gearbeitet, und jetzt wird intensiv erkundet, welche Details ihm noch größeren Erfolg bescheren könnten.

Fußball ist eine der beliebtesten Sportarten in Europa, und bei uns sowieso. Richtig gute Simulationen gibt es nicht, und J League Pro Striker wird leider nicht offiziell eingeführt (pfui, buh!!). Eine große Marktlücke gähnt hierzulande





Mit dem Cursor ist die Steuerung über Eck ein Kinderspiel. Einfach zielen und schießen!

also, und da kommt EAs Titel gerade recht.

Man hat sich nicht nur um ein Superspiel bemüht, sondern mußte auch zulegen, weil im Moment so ziemlich jedes Softwarehaus an einer Kickerei zur Weltmeisterschaft bastelt (siehe Bericht vorne). Dieses Spiel ist eines der besten, das ich jemals im Mega Drive hatte, und wenn andere meine Meinung teilen, wird es ein Riesenhit. Seht Euch die Screenshots und die Optionen genau an, dann seht Ihr, woraus ein gutes Spiel gemacht wird!

FUßBALLTRAINING NACH DEM WEBSTER-PROGRAMM

Manche Leute landen wirklich immer auf den Füßen, und Matt Webster hat seine Beine wirklich fest auf dem Boden. Seit seinem Schulabgang arbeitet er bei EA und ist jetzt eine Schlüsselfigur im Sportprogramm der Firma. Alles, was Ihr über International Soccer wissen müßt, könnt Ihr hier nachlesen!

F: Dies ist das erste Sportspiel, das keine typisch amerikanische Sportart simuliert. Wie kam es dazu?

A: Die Idee spukt schon seit einigen Jahren in den Köpfen der englischen EA-Leute herum. Vor einem Jahr bekamen wir dann den Auftrag, ein Skript mit allen Spielelementen vorzubereiten. Das habe ich entworfen, und als es abgesegnet war, konnten unsere kanadischen Programmierer loslegen.

F: Wie hat sich das Spiel vom ersten Entwurf verändert, und welches waren eure damaligen Vorstellungen?

A: Wir mußten uns überlegen, was wir wollten. Es war klar, daß es ein 16MBit-Modul werden sollte, und daß Grafik und Sound besonders gelingen mußten. Wir wollten auch mit der "künstlichen Intelligenz" des Spiels glänzen. Die Spieler sollten wie ihre lebenden Vorbilder handeln können.

F: Was hat Änderungen bewirkt, und habt Ihr viel Zeit mit Nachforschungen zugebracht?

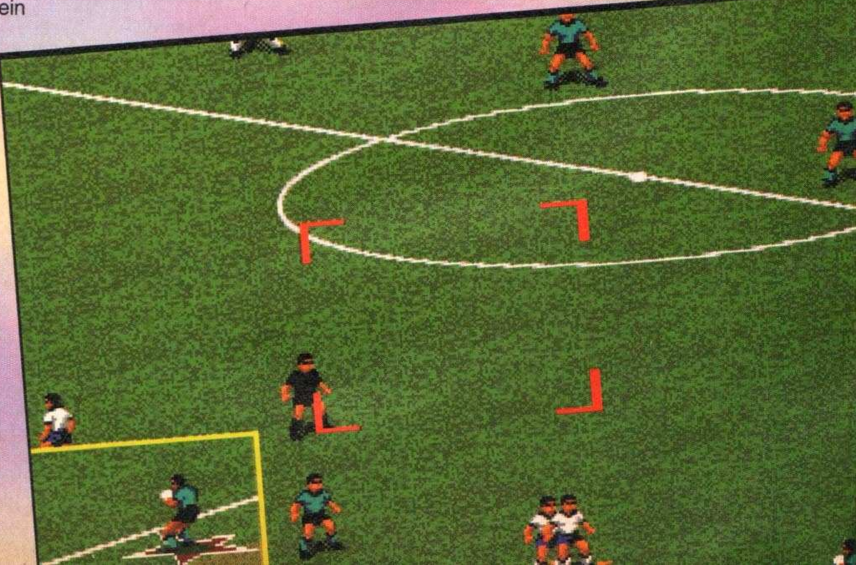
A: Ja, wir mußten wahnsinnig viel erkunden. Wir haben mit vielen Fußballfans gesprochen und acht Fangruppen von Konsolenspielern mit zwei "normalen" Spielergruppen verglichen, um herauszufinden, worauf sie alle Wert legen. Im Laufe vieler Gespräche fanden wir heraus, was wichtig ist. Die größte Entscheidung war eigentlich, welche Perspektive wir wählen sollten.

F: Warum habt ihr die traditionellen Blickwinkel von John Madden und der Hockey.Serie aufgegeben?

A: Naja, es sieht so, wie wir es gemacht haben, völlig cool aus und ist gleichzeitig sehr realistisch. Wie im Fernsehen erwiesen, ist dies die günstigste Perspektive, um ein Spiel zu verfolgen, also müßte es auch zum Steuern gut sein. Außerdem gibt es bei dieser Perseptiktive keinen Vorteil, wenn man das Feld rauf- oder runterspielt, wie bei Super Kick Off und Spielen mit ähnlichem Blickwinkel.

F: Wodurch wird dieses Modul sich von den anderen abheben, die auch jetzt noch in Vorbereitung sind?

A: Es gibt ungefähr 16000 Attribute. Dazu gehören hunderte von animierten Szenen, Details und Optionen. Jedes der 40 Teams besteht aus Spielern, die es wirklich gibt, und die auch so spielen und aussehen wie im Modul. Die Zuschauer werden sieben verschiedene Lieder singen können, Ihr könnt einige für Eure Mannschaft auswählen, und die Menge wird brüllen, wenn der Ball in Tornähe kommt. Wir haben uns gedacht, "Wenn es im Spiel ist, muß es ins Spiel"!







IHR HABT DIE WAHL

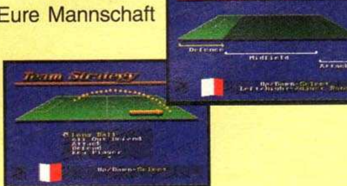
Fußball ist ein Spiel mit Taktik. Keine Taktik, kein Spiel. EA Sports International Soccer bietet selbst dem eingefleischtesten Fan noch Optionen, von denen andere Spiele nur träumen können. Hier sind einige Highlights aus dem beeindruckenden Arsenal des Moduls.



WIEDERHOLUNG
Ihr könnt jederzeit im Spiel eine Wiederholung aufrufen, die Euren letzten Triumph (oder die Niederlage) noch einmal zeigt. Durch einfaches Anklicken könnt Ihr auch die Bewegungen jedes beliebigen Spielers nochmal verfolgen.



MANNSCHAFTSTAKTIK
Ihr könnt Eure Strategie auswählen. Weit gefächert, angriffsorientiert oder defensiv? Kein Problem. Ein Klick, und die Taktik steht fest.



FELDDECKUNG
Je nachdem, wieviel vom Feld Eure Mannschaft abdecken kann, müßt Ihr Eure Verteidigung oder den Sturm konzentrieren oder loslassen.



SPIELERWAHL
Die Spieler, ihre Eigenschaften und besten Positionen werden genau vorgestellt.



SPIELFELD
Wollt Ihr Regen? Wollt Ihr Wind, Hitze, Trockenheit oder patschnassen Boden? Könnt Ihr alles haben!



MANNSCHAFTSAUFSTELLUNG
Ihr könnt aus sechs verschiedenen Aufstellungen wählen und auf der Karte sehen, wie sie funktionieren.

ERGEBNISSTATISTIK
Nach dem Spiel erhaltet Ihr eine umfassende Statistik mit Toren, Fouls, geretteten Toren, Angriffen und mehr.



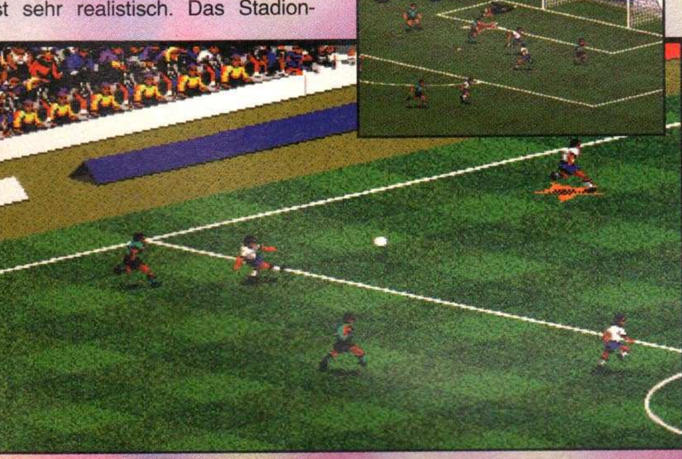
VIER-SPIELER-MODUS
Am schönsten spielt es sich zu viert, mit EAs Four Way Play. Steckt den kompakten Adapter ein und laßt die Fußballparty steigen!

PROPLAY

Trotz allen Beiwerks ist das eigentliche Spiel der Härtetest. Was nützen tolle Grafik und Sounds, wenn der Spielablauf schlecht ist? Super Kick Off scheiterte daran und war das schlechteste Fußballmodul für den 16Bitter. J League Pro Striker spielt sich traumhaft, aber man konnte nur alleine spielen. Und alle anderen Simulationen ums Leder hinterließen keinen bleibenden Eindruck. Das ist der Unterschied zu EAs International Soccer.

Es gibt mehr als 2000 Animationsphasen, und der Blickwinkel ist sehr realistisch. Das Stadiongefühl kommt voll rüber, wenn die Zuschauer toben, pfeifen und ihre Mannschaft anfeuern. Ihr könnt von den Platzbedinungen bis zum Trikot alles Mögliche bestimmen, und die Spieler präsentieren sich rundherum von ihrer besten Seite.

Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig, und Ihr müßt die besten Schußwinkel erst herausfinden. Wenn Ihr aus der Entfernung schießt, verpaßt der Torwart den Ball oft, aber dieser Fehler wird noch ausgebügelt. Davon abgesehen, scheint das Modul zur Zeit konkurrenzlos zu sein.



LEBENSECHT!

Jeder Spieler sieht so aus wie sein lebendes Gegenstück. Er wird auch ähnlich spielen!

HIER GEHT'S AB!

Fußball ist schnell, mit viel Spielerkontakt, und die Hektik wird von International Soccer toll rübergebracht.





PRO REVIEWS INDEX

DAS BEWERTUNGSSYSTEM

EINLEITUNG
Nur ein kleiner Einblick in die Story des Spiels. Meistens ein kurzes Resumé vom Coverinlay - nur nicht so langweilig.

PROVIEW
Dies ist das Herzstück des Reviews. Hier erfahrt Ihr, was wir von Grafik, Sound, Spielbarkeit usw. halten. Wir informieren Euch über Besonderheiten und andere wichtige Dinge, die Ihr austesten und ansehen solltet.

PROTIP
Eine kleine Unterstützung, die Euch helfen soll, die ersten Minuten des Spieles gefahrlos zu überstehen. Hilft auch desöfteren über die 'unüberwindliche' Stelle hinweg.

PROSCORE
Hier werden die guten und schlechten Punkte eines Spiels bewertet. Ein Spiel, das großartige Grafik und erstklassigen Sound hat, bei dem aber die Spielbarkeit mies ist, wird sicherlich keine sehr hohe Bewertung bekommen. Der endgültige ProScore hängt vom Gesamteindruck ab, den ein Spiel hinterläßt. Auch der Verkaufspreis ist ein wichtiger Punkt, auf den geachtet wird.

PROYO!
Der 'ProYO!' ist unsere Auszeichnung für all die Spiele, die eine Wertung von über 90% erhalten haben. Diese Spiele sind ein Muß für Eure Sammlung.

PROLESER!
Hier ist die Chance, Eure höchstpersönliche Meinung zum besten zu geben! Schreibt Eure eigenen Reviews zu den Top-Spielen der Saison, positiv oder negativ oder auch mit einem kleinen Augenzwinkern, vergeßt nicht, es ist "nur" ein Spiel. Wir würden uns über Einsendungen von Euch freuen, besonders mit Fotos von Euch oder gemalten "Kunstwerken". Gelungene Reviews werden auf unserer Leserbriefseite abgedruckt, also werft Eure Denkmaschinen an und sendet uns ein kleines Essay, wir warten schon gespannt...

FLAGGEN


In Deutschland erhältlich


Zur Zeit nur außerhalb Deutschlands erhältlich


Zur Zeit nur in Japan erhältlich


Zur Zeit nur in den USA erhältlich









MEGA DRIVE



Gentechnologie ist die Lösung aller Probleme wie Krankheit, Verschmutzung und Tod. Maßgeschneiderte DNS (Desoxyribonukleinsäure), die im Urzustand in jeder lebenden Zelle vorkommt, erlaubt das Schaffen veränderter oder neuer Lebewesen. In der zweiten Hälfte unseres Jahrhunderts nahm das Interesse daran sprunghaft zu, und Milliardär John Hammond war nur einer, der von der Gentechnik profitieren wollte. Seine idee: Etwas herzustellen, was es nicht mehr gibt, was aber alle sehen wollen...

Die geniale, aber gefährliche Idee des Jurassic Park wird in aller Heimlichkeit verfolgt. Geklonte Dinosaurier sollen einen Wildpark bevölkern, den Hammonds Leuten auch mit Pflanzen aus der Kreidezeit bestückt haben.

Das Buch von Michael Crichton war genial, der Film von Spielberg spaltete die Gemüter, und wie sieht es jetzt mit dem Spiel aus?



Jurassic Park wurde gehypt wie kaum ein anderes Spiel (außer vielleicht Mortal Kombat), und entsprechend hoch waren die Erwartungen rund um den Globus. Wer ist nicht von den großen, gefährlichen und beruhigend ausgestorbenen Dinosauriern fasziniert? Mal ehrlich – Ihr würdet die Viecher doch auch gerne in Aktion erleben. Aus sicherer Entfernung, versteht sich.

Das kommt doch das Spiel gerade richtig. Ihr übernehmt wahlweise die Rolle des Paläontologen Dr. Grant oder die eines menschfressenden Velociraptoren. Nach einem Stromausfall laufen die Dinos jetzt frei im Park herum, und unheimliche Begegnungen der reptilienhaften Art stehen Euch auf Schritt und Tritt bevor...

Wenn Ihr Grant spielt, ist Euer Ziel, aus dem Park zu entkommen. Als Raptor müßt Ihr Grant aufspüren und töten.

Nachdem Ihr Eure Hauptfigur gewählt habt, geht es in fünf (Raptor) oder sieben (Grant) Leveln zur plattformreichen Sache. Das seitlich gesehene Bild ist voller Monster, und Ihr müßt pausenlos Eure Geschicklichkeit unter Beweis stellen. Ihr müßt in jedem Abschnitt den versteckten Ausgang finden. Gar nicht so einfach, wenn die Dinos hinter Euch her sind und die feinen

...ASSIC PARK

Extras mit ihren Riesenklauen bewachen... So einfach das zu Anfang klingt und sich auch spielt, so schwer wird das Vorankommen ab der Mitte des Spiels. Mehr Fallen, mehr Monster und knifflig gestaltete Landschaften lassen den Schweiß in Strömen fließen.

Der Hauptunterschied zwischen diesem und älteren Jump&Runs liegt vor allem in der Grafik. Jeder Titel hat seine bestimmte Atmosphäre und sein Thema. Bei Jurassic Park liegt der Schwerpunkt auf dump brütendem Dschungel und düsteren Technikgebäuden.

PROTIP Spielt die Level erst als Raptor. So findet Ihr die Ausgänge leichter. Danach könnt Ihr Grant spielen und die Paßwörter sammeln.

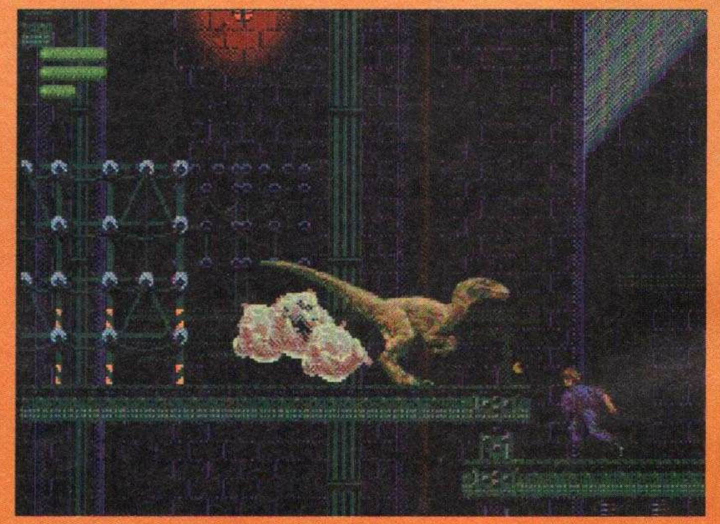




Das Spiel bemüht sich um vorzeitliche Stimmung, bei der die Action nicht zu kurz kommt. Tatsächlich hat man viel zu tun, und der Ablauf funktioniert gut.



Hei, das macht Spaß! Der Prototyp der Flußfahrt im Jurassic Park schickt Euch in die dichteste Wildnis des Dschungels, wo Ihr die Dinos hautnah erleben könnt - näher, als Euch lieb ist! Grant, das Versuchskaninchen des Parks, hat mit den Benzinkanistern Probleme. Der Wasserfall dorthin ist unangenehmer, als befürchtet.



Irrtum, mein Freund, du solltest lieber ganz schnell weglaufen. Hat Grant gerade eine Stinkbombe hinter den Raptor geworfen, oder was qualmt da?



Eine schnelle Runde durch das Kraftwerk des Parks vor dem Frühstück ist doch das beste Training, oder nicht? Es scheint aber, als würde Grant bald selbst zu Frühstück verarbeitet.

Jeder Level, egal, ob Ihr den Raptor spielt oder Dr. Grant, hat seine eigene Stimmung. Die Flußfahrt ist zum Beispiel eine hektische Reise mit der Störmung, bei der es über gefährliche Schnellen und Wasserfälle geht. Das tosende Wasser ist sorgfältig dargestellt und wirkt ziemlich furchteinflößend. Ihr bewegt Euch bei jedem Abgang so vorischtig, als würdet Ihr selbst im Boot sitzen!



Die Soundeffekte sind so realistsich, wie man einen Fluß oder einen Vulkan überhaupt klingen lassen kann, nur manche der Dinos klingen wie klägliche Hühnchen! Da man aber die Dino-Familie insgesamt zunehmend mit anbgewandleten Vögeln vergleicht, ist das eigentlich nicht schlecht - nur eben ungewohnt. Immerhin grölt der Tyrannosaurus Rex zu herzhaft, daß man den Programmierern manches Piepsen verzeiht.

Grants Flucht wird durch herumliegernde Waffen und Munition erleichtert – wenn er an sie herankommt. Am leichtesten lassen sich die Wurfpfeile benutzten, die es in zwei Stärken gibt, und am verhehrendsten wirken die Rakteten. Auch Granaten oder Elektroschocks können dem Forscher helfen, an den Monstern vorbeizukommen, vor allem, wenn größere Gesellen seinen Weg kreuzen.



Raptoren haben die lästige Angwohnheit, herumzuspringen und sich Menschen als Mahlzeit zu suchen.

Der Raptor hat es nicht ganz so gut. Anstatt mit Waffen muß er mit seinen Klauen und Zähnen auskommen. Dafür kann er treten, beißen, sein Opfer schütteln und schlitzen, um sich vor dem bösen Betäubungsstrahl zu schützen. Am besten springt er auf seine Gegner drauf, das wirkt immer. Komischerweise werden die davon nicht plattgedrückt, sondern scheinen in den Boden zu schmelzen – nicht gerade realistisch.

Wenn Euch Buch und Film gefallen haben, Dinos mögt und bereit seid, einige Bugs in Kauf zu nehmen, könnte Jurassic Park das Richtige für Euch sein. Trotz mancher Schwachstellen bewegen sich die Dinos unheimlich realistisch, und die Atmosphäre ist klasse. Ihr wedet viele Stunden im Jurassic Park verbringen, wenn Ihr erstmal hineingeht!

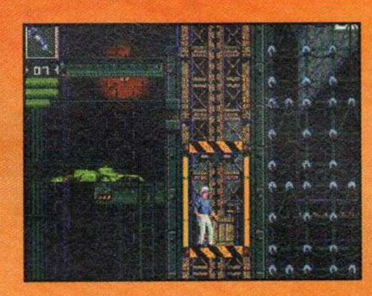
GRANTS WAFFEN

Mit jeder dieser Waffen kann Grant Dinosauerier betäuben. Am einfachsten lassen sich die Wurfpfeile schleudern, aber sie halten nicht lange vor. Das Betäubungsgewwehr muß aus der Nähe abgefeuert werden und hat drei Stufen. Je länger Ihr den Knopf gedrückt haltet, desto größer die Betäubungswirkung. Aus der Ferne und bei ungünstigen Winkeln sind Granaten am praktischsten, während die Rakete so ziemlich alles aus dem Weg räumt. So sehen die Icons aus:









DINOSAURIER

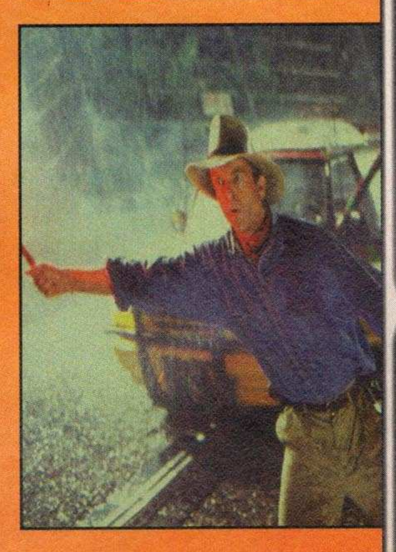
Die Stars des Film, obwohl der Pterodactylus im Film fehlt. Wer kennt nicht den netten, aber recht dummen Brontosaurus? Hier sind die Dinoarten in der Reihenfolge ihres Auftretens:













JURASSIC PARK
SEGA ● DM130,- ● IMPORT

FORMAT	16Mbit
SPIELER	1
STUFEN	7
SCHWIERIGKEITSGRADE	3
BESONDERHEITEN	Paßwort
KONTAKT	Import



Mit Grant wählt A eine Waffe. B feuert sie, und mit C springt Ihr. Als Raptor beißt Ihr mit A, tretet mit B und springt mit C. Drückt das Steuerkreuz nach oben, wenn Ihr springt, um auf höhere Plattformen zu kommen. Ansonsten steuert das Kreuz Mann und Tier in die gewohnten Richtungen.

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 87%
▲ Farbgebung und Gestaltung der Level sehen toll aus, ebenso die Dino-Animationen.
▼ Es gibt zuviele Grafikfehler – zum Beispiel läuft der Dino zuweilen in der Luft. Das stört.

MUSIK 88%
▲ Die Atmosphäre ist schön gruselig, vor allem durch die tollen Hintergrundgeräusche.
▼ Das Röhren mancher Dinos ist etwas zweifelhaft und klingt nicht gut.

SPIELABLAUF 85%
▲ Zusatzbewegungen des Dinos heben den Spielspaß und machen den Ablauf realistischer.
▲ Massenhaft Extras und diverse Waffen sind zu finden - das hebt die Motivation

ANFORDERUNG 87%
▲ Zwei Spiele in einem verlängern den Actionspaß.
▼ Habt Ihr das Modul einmal durch, werdet Ihr es lange Zeit nicht mehr angucken.

PROSCORE 85%

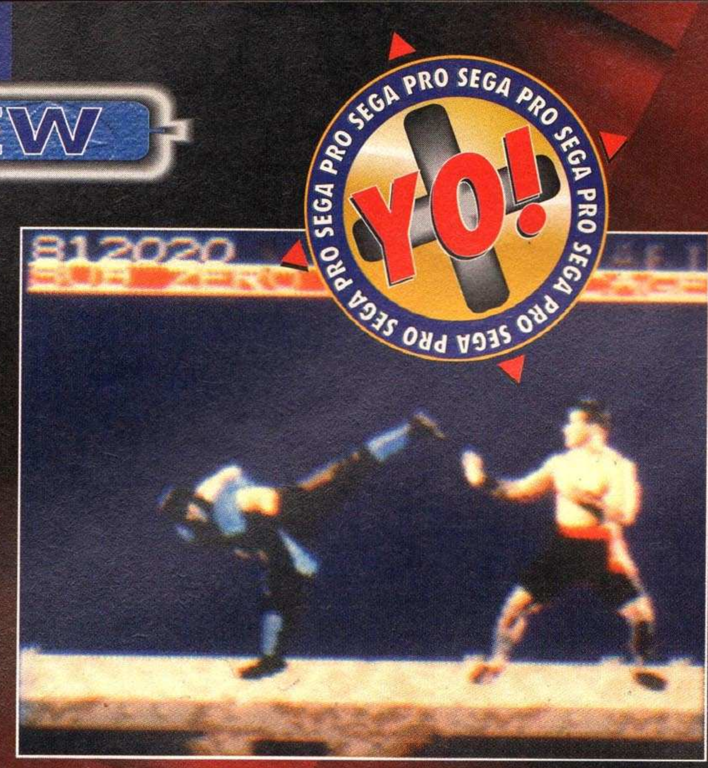
Ein aufregendes Jump&Run, das Euch lange fesselt. Leider stören ein paar unnötige Bugs das gute Bild.

In einem fernen Land kämpfen gute, böse und schwache Menschen gegeneinander, bis nur einer als Großmeister übrigbleibt. Das Turnier wird in Shang Tsungs Shaolin-Ring ausgetragen. Shang, ein übler Tyrann, hat sich durch Verrat und Betrug an die Spitze dieser einst ehrenwerten Veranstaltung gekämpft. Heute sorgt sein Leibwävchter Goro dafür, daß niemand ihm zu nahe kommt.

Es hatte schon Zeiten gegeben, da hatte Goro, ein häßlicher, vierarmiger Fleischklops, wenig zu tun. Doch diesmal treten ein paar interessante Gestalten an, um ihn und schließlich Shang Tsung von der Matte zu fegen. Der Prinz von Kuatan, zum Beispiel, könnte ein interessanter Gegenspieler werden...

PROTIP Lernt erst die Spezialbewegungen und Taktiken jedes einzelnen Kämpfers, bevor Ihr Euch an schwerere Stufen wagt. Der niedrigste Schwierigkeitsgrad ist für Anfänger noch hart genug!

SEGA PRO YO!



Sub-Zero langt ganz schön zu, zumindest seiner Punktezahl nach. Seine Spezialität ist der "Senkrechte Spagat", aber darauf verzichtet er lieber. Johnny Cage ist nämlich für seine Schläge unterhalb der Gürtellinie berüchtigt.

Das über alle Maßen beworbene und gehypte Mortal Kombat, nach Acclaims Vorstellung bestes Kampfspiel aller Zeiten, ist jetzt auch fürs Game Gear zu haben. Wer also das kleine, tragbare Gerät hat, darf jetzt kräftig mitmischen und Hiebe austeilen – per Steuerkreuz, versteht sich. Unser erster Eindruck vor einigen Wochen war recht positiv. Mal sehen, wie sich die endgültige Fassung spielt.

Die Sprites fallen als erstes auf – sie sind riesengroß, fliegen butterweich durchs Bild und führen spektakuläre Kunststückchen auf. Hoppla, das war ja erst das Intro! Zum Glück sieht das eigentliche Spiel auch fabelhaft aus. Die Figuren sind schön detailliert, und das Ende der verschiedenen Kämpfer sehen, wenn man die Splatteroption hat, ziemlich grausig aus. Es soll ja Leute geben, die sowas mögen... Einziger Haken an der Grafik ist, daß es nur zwei Hintergrundszenen gibt. Die nutzen sich schnell ab, und man ist enttäuscht.



Sonia scheint Scorpion richtig gerne zu mögen. Hier schickt sie ihm ein Küßchen!

Die Figuren lassen sich gut steuern, wenn man auch die verschiedenen Bewegungen erst lernen muß. Kano wurde mangels Speicherplatz, wie beim Master System, als einziger Fighter nicht mit aufgenommen.

Die Handaheld-Version motiviert irgendwie stärker ald die fürs Mega Drive. Die Action ist schnell, flüssig und mit Suchtfaktor versehen. Probe hat das Spiel toll umgesetzt, und wer Kloppereien mag, wird hier bestens bedient.

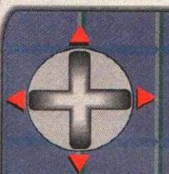
MORTAL KOMBAT

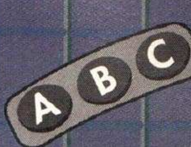


MORTAL KOMBAT

ACCLAIM ● DM 90,- ● SEPTEMBER

FORMAT	4Mbit
SPIELER	2
STUFEN	10
SCHWIERIGKEITSGRADE	4
BESONDERHEITEN	Continues
KONTAKT	Sega
	✆ 040 2270961





Mit dem Kreuz steuert Ihr Euren Kämpfer nach links, rechts, oben und unten. Es wird zusammen mit den Knöpfen benutzt, um bestimmte Bewegungen und Todesgriffe auszuführen. Die Steuerung ist einigermaßen willig, aber sehr gewöhnungsbedürftig.

ACTION / STRATEGIE

GRAFIK 91%
▲ Die Sprites sind groß und bewegen sich flüssig durchs Bild.
▼ Die zwei einzigen Hintergrundgrafiken werden bald langweilig.

MUSIK 88%
▲ Stimmungsvolle Hintergrundmusik und massenhaft Sounds – etwas Seltenes auf dem Game Gear!
▼ Wie die Hintergrundgrafik, bleibt auch die Musik eintönig.

SPIELABLAUF 89%
▲ Fast alle Originalbewegungen sind drin und auch die Todesgriffe!
▼ Manchmal fallen die Kämpfer nach einem Beinwischer um, auch, wenn sie nicht getroffen wurden.

ANFORDERUNG 93%
▲ Schwerer als die anderen Veröffentlichungen, und wird Euch lange fesseln.
▼ Das Spiel wird nur in den Ausdauerkämpfen schwieriger, nicht durchgehend.

PROSCORE 91%

Große Sprites geben dem tollen Duell-Prügelspiel einen Vorsprung vor anderen Titeln. Die Game Gear-Version ist die schwierigste der drei Sega-Versionen.

MEGA DRIVE

Dizzys freundliche Heimatwelt hat sich verändert: Der böse Zauberer Zaks hat alle Tiere in Monster verwandelt und Dizzys Freundin in sein Schloß hoch über den Wolken verschleppt. Das kleine Heldenei muß die bösen Zaubersprüche von Zak neutralisieren und entlang eines verschachtelten Weges zum Magier selbst vordringen. Dann wird dem Schurken ein für alle Mal das Handwerk gelegt!

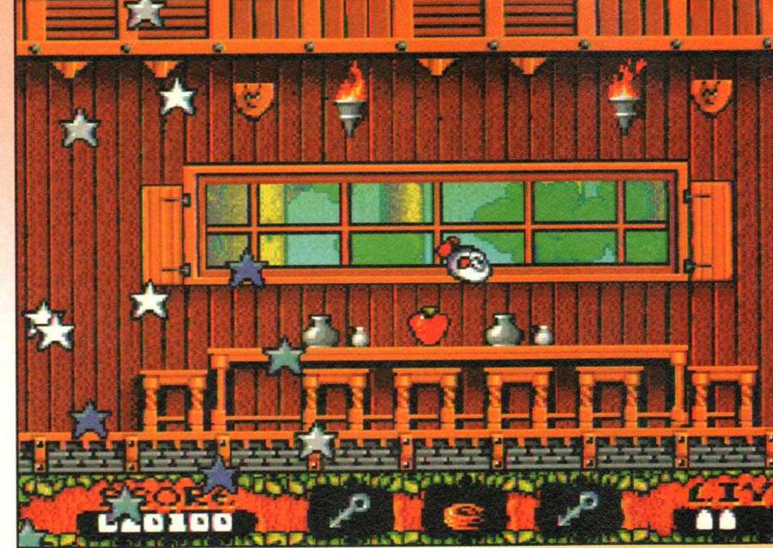
Fnatastic Dizzy ist wie ein Comic, desen niedliche Handlung Ihr selbst bestimmt. Das Königreich der Eier ist riesengroß und umfaßt viele Inseln, Baumhäuser, eine Diamantenmine, einen Unterwasserkomplex und eine Drachenhöhle, um nur einige der Attraktionen zu nennen. Mit der Hilfe anderer Einwohner sammelt Dizzy immer weitere Hinweise, die ihn zu Daisy führen.

Fantastic Dizzy ist der erste Auftritt des berühmten Eis auf Sega-Formaten, und es sieht wirklich gut aus. Das Spiel ist genial strukturiert, riesengroß und abwechslungsreich. Die Mischung aus lustiger Hüpferei und vielen Rätseln muß eigentlich jeden, ob jung oder alt, sofort begeistern.

Obwohl das Ziel wieder mal ist, eine Prinzessin zu retten und einem bösen Zauberer eins auf den Deckel zu geben, spielt sich Dizzy wie frisch aus der Ideenkiste. Die vielen verschiedenen Landschaften stecken voller Details, Tiere, Rätsel und Sterne, die Dizzy einsammeln muß. Erst, wenn er alle 250 Sterne hat, bekommt er Zutritt zu Zaks Zauberschloß.



PROTIP Wenn Ihr an die Diamantmine kommt, müßt Ihr nach rechts laufen und die Maschine finden, die die Aufzüge antreibt. Benutzt den Schraubenschlüssel, um sie anzustellen.



Dies ist Daisy Haus. Dizzy hofft, hier einige Hinweise auf ihr Verschwinden zu finden. Gerade hat er wieder einen Stern gefunden, aber insgesamt braucht er 250!

Unser Held beginnt seine Reise im Baumdorf seines Volkes, wo er erste nützliche Gegenstände und Hinweise erhält. Manche Aufgaben bzw. Rätsel lassen sich schnell lösen, während man bei anderen lange grübelt. Da Dizzy nur drei Gegenstände zur gleichen Zeit mitnehmen kann, müßt Ihr immer genau überlegen, was Ihr wohin mitnehmt und wo Ihr es abgesetzt habt!

Dizzy hat zu Anfang des Spiels drei Leben, die durch Energiemesser angezeigt werden. Manche Monster bringen Euch sofort um, andere kosten Euch nur etwas Energie. Aber keine Angst, das viele Obst, das überall wächst, füllt Dizzys Lebenskraft wieder auf. Im Bonuslevel müßt Ihr ein Verschiebepuzzle lösen und ein Bild herstellen. Gelingt Euch das, bevor die Eieruhr abläuft, werdet Ihr mit einem Extraleben belohnt.

Dizzy läßt sich prima steuern und kann mit Saltos über Abgründe und Monster hinwegspringen. Oft muß er blind nach oben springen und sehen, ob es dort weitergeht. Die Welten sind extrem verzweigt und groß, aber nicht schwer zu durchlaufen.





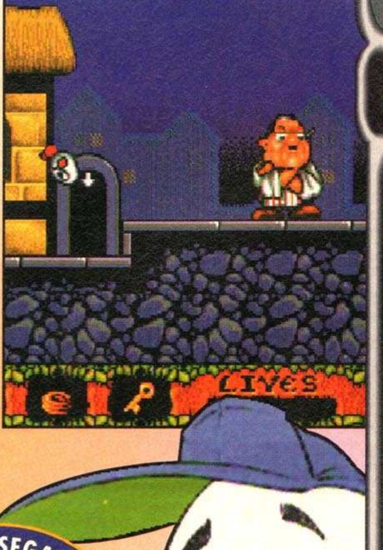
- Bei solch einem Rätsel könnt Ihr ein Extraleben ergattern. Leider läuft die Zeit rasend schnell ab. Ihr müßt flink sein, um das Puzzle rechtzeitig zusammenzusetzen. Wie im Film, habe ich es hier in der letzten Sekunde geschafft!

Dizzys Sprite ist klein, aber fein und sehr lebhaft. Der Held ist schön animiert und wirkt recht pfiffig. Auch die anderen Lebewesen sehen toll aus und passen genau in die bunte Welt. Jedes hat seine bestimmten Bewegungsabläufe. Die Gegenstände sind gut zu erkennen – bei so einem riesigen, rätselorientierten Spiel sehr wichtig, aber nicht selbstverständlich. Man kann sofort erkennen, um was es sich handelt und errät dann leichter, wofür man den Gegenstand braucht.

Die comichaft bunten Landschaften stecken voller Farbe und Details. Es macht irren Spaß, dieses Wunderland zu erforschen und die verschiedenen Tageszeiten zu erleben.

Auf den Straßen hilft die Karte Euch weiter, damit Ihr Tips und unerforschte Gebiete besser findet.

Fantastic Dizzy macht seinem Namen alle Ehre. Es ist ein Superabenteuer, das sofort süchtig macht und keine Eingewöhnung erfordert. Aus der einfachen Spielidee hat Codemasters unglaublich viel herausgeholt. Dizzy macht jedem Spaß, und das sehr lange. Nichts ist so schön, wie ein Rätsel gelöst zu haben, und die Motivation bleibt durchweg in märchenhaften Höhen. Laßt Euch dieses Spiel auf keinen Fall entgehen!



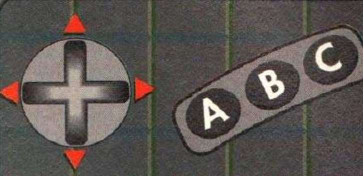
In den Diamantminen muß Dizzy raten, wie die Schienen verlaufen. Manchmal wechselt der Spielverlauf. Hier kommt Ihr durch Versuch und Irrtum am besten weiter, wenn Ihr methodisch vorgeht.



FANTASTIC DIZZY

CODEMASTERS ● DM 110,- ● OKTOBER

- FORMAT 8Mbit
- SPIELER 1
- STUFEN 6
- SCHWIERIGKEEITSGRADE 2
- BESONDERHEITEN .... keine
- KONTAKT .... Sega
- ✆ 040 2280961



Mit dem Kreuz steuert Ihr Dizzy nach links und rechts. Mit A ruft Ihr das Inventar und den Statusbildschirm auf, mit B nimmt Dizzy Gegenstände, legt sie ab, öffnet Türen, fährt im Aufzug und redet mit anderen Figuren. Mit C springt Dizzy.

ACTION — STRATEGIE

GRAFIK 92%

▲Die Welt Dizzyland ist bunt, mit viel Liebe zum Detail und wunderhübsch gestaltet.
▼ Bei Nacht wird der Hintergrund dunkel, bei Tag hell.

MUSIK 80%

▲Bei jedem Szenenwechsel verändert sich die Musik, die immer toll paßt und Laune macht.
▼ Abgesehen von der Qualität, sind die Sounds nichts Besonderes.

SPIELABLAUF 90%

▲Es macht irren Spaß, die Rätsel zu lösen und weiterzukommen.
▼ Es gibt so viele Figuren, Tiere und verschiedene Landschaften, daß man wochenlang beschäftigt ist

ANFORDERUNG 86%

▲Ihr müßt 250 Sterne sammeln, die nicht alle gleich sichtbar sind, und endlose Rätsel lösen.
▼ Warum nur gibt es in diesem Riesenspiel kein Paßwort?!

PROSCORE 90%

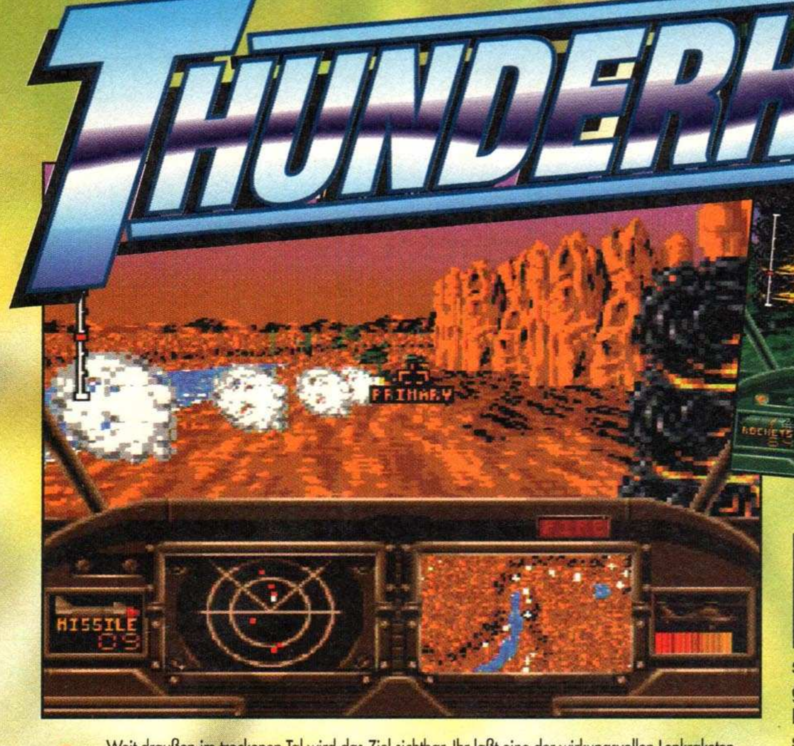
Fantastic Dizzy ist ein tolles Abenteuer, für das Ihr Geschick, aber vor allem Köpfchen braucht. Viele Rätsel, schöne Grafiken und eine große Welt machen allen lange Spaß.

SEGA PRO SEGA PRO SEGA PRO SEGA PRO YO!

THUNDERHAWK

Die Piloten, die im Cockpit des AH-73M Thunderhawk sitzen, sind die Elite, die absolut Besten. Nur sie haben eine Chance, diese Riesensimulation im Computernetz der Zukunft zu bestehen. Der ultimative Helikopter bietet Cyberkämpfern die ideale Umgebung zum Reflextraining.

Jetzt seid Ihr an der Reihe. Rettet die Menschheit in zehn über die Welt verteilten Kampagnen. Ob Ölkrise in Nahost oder Kanalinvasion in Mittelamerika - Euch fällt immer die passende Antwort ein: Haltet sie auf! Bis in schneebdeckte Länder und weite Seeregionen führt Euch Eure Simulation. Zeigt, daß Ihr das Zeug zum Helden habt!



Weit draußen im trockenen Tal wird das Ziel sichtbar. Ihr laßt eine der wirkungsvollen Lenkraketen los, und der Job ist schnell erledigt. Die weißen Punkte auf der Karte zeigen Eure Primärziele der Mission an.

Die Anfangsszenen von Thunderhawk sind keine Überraschung – mittlerweile hat man sich an spektakuläre CD-Landschaften gewöhnt. Die Zugriffszeiten sind kürzer als bei anderen Titeln und schaffen eine dichte Atmosphäre, die zum Thema der Einsätze paßt.

Ihr könnt an Bord Eures Thunderhawk die Kampagnen in beliebiger Reihenfolge anwählen, dürft sie aber dann nicht unterbrechen. Alle Einsätze einer Kampagne müssen geflogen werden, wenn Ihr erfolgreich sein wollt. Habt Ihr die jeweiligen Ziele erreicht, gibt's eine Medaille und Beförderung zur Belohnung.

Die genauen Aufträge richten sich nach dem Landschaftstyp. Natürlich habt Ihr es über dem Kanal mit Schiffen, im Dschungel mit Panzern usw. zu tun, aber die Gegner haben auch oft Luftunterstützung. Meistens müßt Ihr bestimmte Gebäude oder Einrichtungen



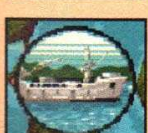
WO MUß ICH HIN?



KAMPAGNE 1
Südamerika: Waffenschmuggel
Die feindlichen Kräfte bringen Terroristen im Gebiet Waffen. Ihr müßt den Nachschub unterbinden und die Waffenfabrik zerstören.



KAMPGAGNE 2
Südamerika: Abgestürzter Stealth Fighter
Ein Tarnbomber ist im Dschungel zu Boden gegangen. Ihr müßt verhindern, daß er dem Gegner in die Hände fällt.



KAMPAGNE 3
Panamakanal: Krise im Kanal
Die Handelsschiffe im Kanal sind unter Beschuß von beiden Seiten geraten. Schützt sie, koste es, was es wolle.



KAMPAGNE 4
Mittelamerika: Stadt befreien
Guerillatruppen haben die Bevölkerung einer Stadt gefangengesetzt. Ihr müßt das Gebiet befreien und die Blockade brechen.



KAMPAGNE 5
Alaska: Bioforschung
Der Funkkontakt zu den hochempfindlichen Forschungslaboren ist verlorengegangen. Feindkräfte sollen vor Ort sein. Vernichtet Material, das der Gegner erbeutet hat und schützt den Konvoi.



KAMPAGNE 6
Osteuropa: UN-Konvoi
Eine belgaerte Stadt braucht dringend Medikamente. Ein UN-Konvoi ist damit unterwegs. Ihr müßt ihn schützen und die Gegner ausschalten.



KAMPAGNE 7
Naher Osten: Eskortflug
Eine UN-Truppe versucht, ein befreundetes Gebiet vom Gegner zurückzuerobern. Helft bei der Befreiung und haltet die gegnerischen Truppen auf.



KAMPAGNE 8
Naher Osten: Ölkrise
Eine große Ölraffinerie ist von Unbekannten angegriffen worden. Ihr müßt die Zerstörung aufhalten und die Anlage schützen.



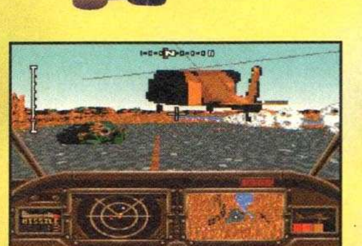
KAMPAGNE 9
Südostasien: Chemische Kriegsführung
Benachbarte Länder werden von bewaffneten Truppen bedroht. Haltet den Gegner auf und entschärft die chemischen Waffen.



KAMPAGNE 10
Südchinesisches Meer: Piraten
In diesem Gebiet treiben Piraten ihr Unwesen. Ihr müßt die Seefahrt schützen und die Piraten versenken.



Der Anblick der ausgebrannten Panzer zeigt, daß Ihr Eure Sache gut gemacht habt. Das Fliegen über Alsaka ist leicht, da weniger Bäume und Hügel im Weg stehen.



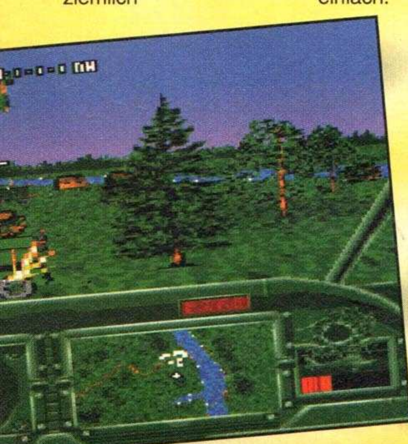
Hier müßt Ihr den Hubschrauber durch den Canyon geleiten und ständig feindlichem Feuer ausweichen.

wie Radaranlagen sabotieren.

Nach dem aufwendig glanzvollen Intro sitzt Ihr endlich in der Kanzel. Sehr bald merkt Ihr, daß es mehr um Action als um eine Flugsimulation geht. Trotzdem sind die Landschaften detailliert und vergrößern und verkleinern sich realistisch genug, um ein gutes Fluggefühl aufkommen zu lassen.

Die Instrumente an Bord sind ziemlich einfach.

PROTIP Haltet bei jedem Auftrag direkt auf das Primärziel zu. Wenn Ihr dann noch könnt, erledigt die anderen Ziele, um Auszeichnungen zu sammeln.



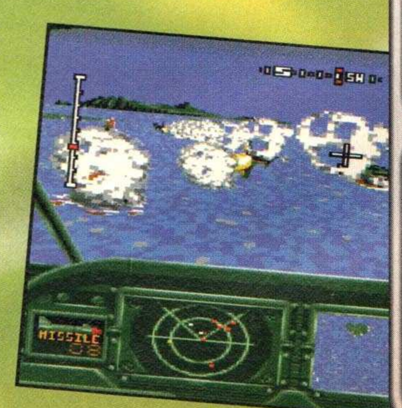
Berührungsängste mit der High Tech braucht es keine zu geben. Ein Anzeiger gibt den Zustand Eurer Panzerung an, und die Karte zeigt alle Bodenobjekte des Fluggebiets. Sie erfaßt auch Eure Primärziele, so daß Ihr nur auf das rote Knöpfchen drücken müßt! Ein Radar zeigt Euch mit Farben an, welche Gefahr vom Boden ausgeht. Weiße Punkte stellen Raketen usw. dar, die auf Euch zufliegen.

Die Steuerung ist leicht. Ihr drückt das Kreuz nach oben, um zu beschleunigen – leider kann man nicht besonders hoch fliegen. Um den Höhenmesser braucht Ihr Euch daher so gut wie nie zu kümmern, eigentlich schade. Auch wird der Hubschrauber nie so schnell, wie man es eigentlich bei so einem Spiel erwartet – dadurch verliert der Ablauf viel Luft.

Vom einfachen, fast automatischen Abheben bis zur Rückkehr müßt Ihr nur losfliegen, ballern und gegnerischem Feuer ausweichen. ist alle Arbeit in einer Zone getan, müßt Ihr nur die Begrenzung des Simulationsfeldes überfliegen, und schon landet Ihr wieder in der heimischen Basis zur Auswertung. Meistens geht es schnell, aber Ihr dürft während der Einsätze keine Zeit verschwenden. Ihr habt 16 Raketen, mehr als 60 Lenkraketen und unbegrenztes Kanonenfeuer zur Verfügung. Welche Waffe Ihr für welches ziel benutzt, ist Euch überlassen.

Die Ziele sind gut geraten und wirken sehr echt. Von den Schneefeldern in Alaska bis zu den Flußläufen im Nahen Osten wirkt alles recht realistisch und vermittelt einem das Gefühl, dort zu sein. Flugkünste kann man aber hier nicht erlernen, dafür gibt es eben hektische Action.

Thunderhawk hat einige Power und gute Grafiken. Viel Rauch, Explosionen und sinkende Schiffe sorgen für Realismus, aber leider sind die Kampfzonen ziemlich klein und fast alle gleich groß. Nachdem Ihr fertig seid, fliegt Ihr über den Zaun, um schnell nach Hause zu kommen. Zu Anfang macht Thunderhawk viel Spaß, aber das Interesse läßt bei jeder Sitzung stark nach – es fehlt Abwechslung und Flexibilität. Ihr habt keine Möglichkeit, richtige Strategien zu entwickeln, und dadurch bietet das Spiel wenig Langzeitmotivation.





THUNDERHAWK

CORE ● DM 140,- ● OKTOBER

CD ZUGRIFF....................Mittel
SPIELER................................1
STUFEN...............................10
SCHWIERIGKEITSGRADE 3
BESONDERHEITEN ....Speicheroption
KONTAKT ....Sega
✆ 040 2270961



Die Helikoptersteuerung ist leicht. Mit A feuert Ihr, B steuert die Höhe, und C wählt ein Ziel an. Mit dem Kreuz steuert Ihr Geschwindigkeit, Rollen und Kippen. Start ruft die Pausenfunktion auf.

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 92%

▲ Die etwas rauhen Oberflächen wirken durchweg unheimlich realistisch.
▲ Auch die Explosionen und Untergänge sind sehr realistisch.

MUSIK 90%

▲ Überall gibt es passende, schnelle Musik, die die Action belebt.
▲ Das Dauerfeuer der Sounds hebt den Adrenalinpegel weiter.

SPIELABLAUF 72%

▲ Man fühlt sich wie direkt vor Ort und wird total ins Spiel einbezogen.
▼ Nach einer Weile wird die Handlung eintönig, und vieles zur Glückssache.

ANFORDERUNG 77%

▲ Zehn Kampagnen mit mehreren Einsätzen halten Euch eine Weile beschäftigt.
▼ Die Einsätze sind viel zu kurz und sind sich durchweg zu ähnlich.

PROSCORE 90%

Die Action fetzt zu Anfang schnell los, aber bald wird der Mangel an Abwechslung deutlich.

SILPHEED

MEGA-CD

Der Bildschirm ist eingeschaltet. Ein Raumschiff kommt in Sicht, fliegt um einen Komplex von Raumdocks, und aus dem Off erklärt eine digitalisierte Stimme die Geschichte. Man wird sofort in den Bann der Science-Fiction-Atmosphäre gezogen und fühlt sich wie im Kino.

Der einsame Pilot im Cockpit fror plötzlich. Deutlich hatte die körperlose Stimme angedeutet, wie gefährlich seine Aufgabe sein würde. Doch schließlich hatte er die neueste und feinste Technologie an Bord, die er sich nur wünschen konnte. Er beschleunigte - und löste damit den feindlichen Alarm aus. Von nun an sollte er gehetzt werden, bis entweder er oder der Gegner erledigt war...

Dieser langerwartete Japan-Import führt den Raumkampf in neue grafische Dimensionen. Der einsame Kämpfer im All schießt sich durch ein Dutzend Levels voller Polygon- und Fraktaleffekte, daß man sich wie im Kino fühlt.

Der Beginn des ersten Levels ist dagegen enttäuschend. Stumpfsinnig ballert man Welle auf Welle feindlicher Raumschiffe ab, die so klein sind, daß man sich fragt, warum dann die Landschaft so toll zoomen und rotieren kann.

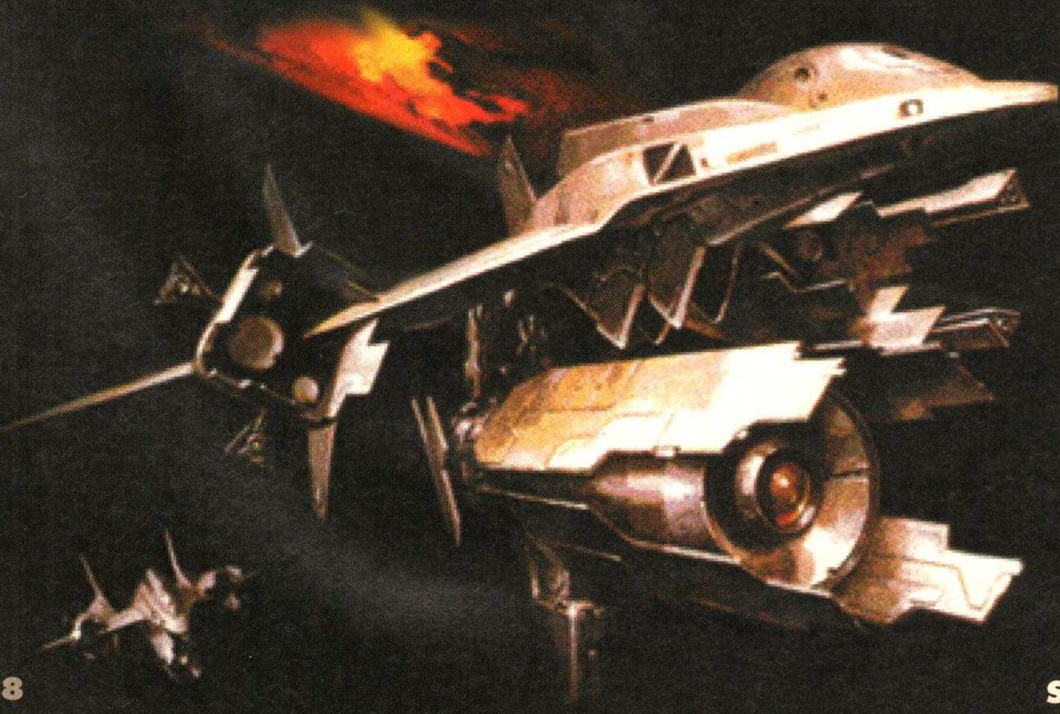
Silpheed ist reines Shoot-'em-Up im All, in dem Ihr Euch gegen unzählig Feindformationen durchsetzen müßt. Der Ablauf ist haargenau derselbe wie in jedem alten Achtbit-Ballerspiel, nur, daß eben die Grafik vom Feinsten ist, vor allem in den späteren Levels. Die sind voller irrer Actionszenen und atemberaubender Ansichten.

Der erste Level bietet leider nur einen ziemlich leeren Hintergrund, doch dafür entschädigt dann der zweite. Dort fliegt Ihr durch ein Asteroidenfeld, dessen Polygonfelsen Euch in Wahnsinnstempo um die Ohren rasen. Ständig müßt Ihr kippen, abdrehen und ausweichen, um die Strecke zu überleben. Natürlich mischen noch feindliche Raumschiffe kräftig mit, und so kommt keine Langeweile auf.

Den Teilen der Weltraumstation könnt Ihr leicht ausweichen, aber nehmt sie nicht auf die leichte Schulter. In der Ferne taucht eine Feindflotte in der Lücke auf und will Euch zu Sternenstaub verarbeiten.

Wie bei jedem anständigen Shoot-'em-Up könnt Ihr Extras aufsammeln, die Eure Waffen oder Energie aufstocken, Euch kurzzeitig unverwundbar machen oder eine Smart Bomb darstellen. Ab und zu tauchen auch Icons für Reparatursets auf, die Eure Schiffshülle wieder in Ordnung bringen.

Am Ende jedes Levels trefft Ihr auf einen großen Gegner, dessen Raumschiff Ihr zerbröseln müßt, bevor er Euch vernichtet. Der sogenannte Wächter der Flotte erweist sich aber immer wieder als Schlappschwanz, den Ihr leicht erledigen könnt. Gegenüber den



PROTIP Am geschicktesten greift Ihr Gegner an, indem Ihr vorne angreift, wo es einfacher ist, dem Feuer auszuweichen. Es ist einfacher, die Bösewichter aus dem Weg zu räumen, während sie noch dicht beieinander fliegen, als später, wenn sie verstreut sind.



anderen Feindschiffen hat er keine besonderen Waffensysteme.

Der Waffenwahl-Bildschirm zwischen den Levels erlaubt Euch, Eure Angriffskraft zu optimieren. Es gibt Zielsuchraketen, Bomben, Photonentorpedos, Antimateriebomben oder Zwillingskanonen.



Die Schiffssteuerung ist recht einfach. Ihr lernt schnell, Euch zwischen den Feindformationen zu bewegen und sie direkt anzugreifen. Wenn Ihr auf die Gegner zuhaltet, erwischt Ihr sie leichter, als wenn sie sich erst aufteilen. Ihr müßt ständig in Bewegung bleiben und so viele Raumschiffe wie möglich frontal angehen. Dabei könnt Ihr dem Feuerhagel der Gegner gut ausweichen.

Außer den Raumschiffen fliegen auch große, rotierende Laser herum. Nadelschlanke Kampfstationen mit kaum überschaubaren Lücken bieten den Gegnern bis zur letzten Sekunde Deckung. Spätere Levels erinnern an Star Wars. Ihr fliegt durch Schäfte eines Kriegsschiffs, das sehr an den Todesstern erinnert und müßt pausenlos feindlichem Feuer ausweichen.

Die schöne Hintergrundgrafik macht das Spiel sehr ansprechend, und die Sprachausgabe, die an vielen Stellen zu hören ist, gibt eine gute Science-Fiction-Atmosphäre. Leider wird das Spiel nur waschechten Ballerfans gefallen – schade um die schöne Kulisse!





Im ersten Level fliegt Ihr hoch über der guten, alten Erde, die wie auf einer NASA-Aufnahme aussieht. Schade, daß die Sprites so klein sind und ein Spielablauf gewählt wurde, den es schon vor Jahren gegeben hat!



Hier ist ein dickes Gewühl. Action satt inmitten von Weltraumscherben von der Station rechts - aber ob die Glück bringen?



Wenn im zweiten Level die großen Asteroiden auftauchen und die hektische Nachricht "Rechts abdrehen!" zu hören ist, müßt Ihr schnelle Reflexe zeigen. Nebenbei greift auch der Gegner noch an. Folgt den Radiomeldungen, damit alles glattgeht.



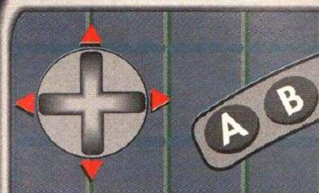
Die Raumstation weckt Erinnerungen an die Wildfahrt im Todesstern. Die Schächte sind eng, und Ihr braucht sehr viel Geschick, um hier zu überleben!



SILPHEED

IMPORT ● DM 150,- ● OKTOBER

CD ZUGRIFF ....langsam
SPIELER................................1
STUFEN................................12
SCHWIERIGKEITSGRADE 2
BESONDERHEITEN ......Continues
KONTAKT ....Sega
✆ 040 2270961



Das Kreuz steuert den SA-77-Siplheed über den Screen. A und C aktivieren den unbegrenzten Waffennachschub, und mit B benutzt Ihr Sonderwaffen, die Ihr aufgelesen habt und die nur begrenzt halten.

AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 83%

▲ Riesige Polygongrafiken ergeben tolle Bilder und ein richtiges Rundumerlebnis im Science-Fiction-Stil.
▼ Schade, daß die Feindsprites vor dem Riesenhintergrund so klein bleiben.

MUSIK 78%

▲ Radioartige Sprachausgabe vermittelt Weltraumgefühl.
▼ Durchschnittliche Musik, die CD-Qualitäten werden von anderen Spielen besser ausgenutzt.

SPIELABLAUF 68%

▲ Ab dem dritten Level fühlt Ihr Euch wie in einem Film!
▼ Spieltechnisch ist nichts hieran besser als bei früheren Spielen.

ANFORDERUNG 86%

▲ Je weiter Ihr kommt, desto schwieriger wird es und desto mehr Spaß macht es.
▲ Der Fortschritt geht nicht so schnell, und Ihr werdet in einer Sitzung kaum mehr als einen Level weiterkommen.



69%

Detaillierte, vielfältig eingesetzte Polygone geben ein tolles Raumgefühl, aber der reine Spielablauf ist kalter Kaffee.

FANTASTIC DIZZY

MASTER SYSTEM

Ein böser Magier namens Zak hat einen schrecklichen Zauber über die Fantasywelt von Dizzy verhängt und Dizzys Freundin, Daisy, entführt. Alle Tiere wurden in dizzy-fressende Monster verwandelt, und Daisy wartet in Zaks Schloß auf ihre Befreiung. Außerdem gibt es unglaublich viele Hindernisse, die mit Köpfchen und richtiger Kombination überwunden werden müssen. So beginnt Dizzys fantastisches Abenteuer, und niemand weiß, wie und wo es enden wird...

Die Welt, in der unser Heldenei sich tummelt, besteht aus vielen Inseln. Überall liegen Gegenstände verstreut, die er an bestimmten Stellen und auf bestimmte Weise benutzen muß, um seiner Freundin ein Stück näher zu kommen und die Tiere wieder normal werden zu lassen. Einfach wird die Reise bestimmt nicht...

SEGA PRO SEGA PRO SEGA PRO SEGA PRO SEGA PRO YO!

Endlich gibt Dizzy, der Held vieler Computerspiele, auch auf dem Master System seinen Einstand. Eine ungeheure Vielzahl von Rätseln, komischen Tragödien und spaßigen Einlagen wartet auf ihn. Jetzt lernen Achtbitfreunde erstmal, wieviel Spaß ein Spiel machen kann!

Als erstes beeindruckte uns die Ähnlichkeit mit der 16bit-Version: Dizzy sieht fast aus wie auf dem Mega Drive und spielt sich ebenso flüssig. Herrliche Grafik und tolle Aufgaben ließen uns manche anderen Tests beinahe vergessen...

Dizzy beginnt sein Abenteuer im Baumdorf seines Stammes. Von dort aus muß er sich langsam in Richtung Zaks Schloß vorantasten, Hinweise sammeln und die vielen Objekte, die er unterwegs findet, richtig anwenden. Selbt absolute Grübelfans werden hier mehr als genug zu tun bekommen!

Der freundliche Dizzy läßt sich sehr gut steuern. Das Inventar, in dem er bis zu drei Gegenständen gleichzeitig behalten kann, ist schnell aufgerufen. Dizzy muß sich genau überlege, welchen Gegenstand er wo ablegt - und ihn später wiederfinden! In jedem der riesigen Levels muß er außerdem Sterne sammeln. Insgesamt 250 muß er finden, um am Ende Zak gegenübertreten zu können. Es gibt reichlich Power Ups in Form von Obst. Das braucht unser Held auch öfter, denn an manchen Stellen verliert er sehr schnell Unmengen seiner Lebenskraft.

Dizzy schaut ganz traurig aus der Wäsche. Nun hat er Zaks Schloß erreicht und weiß nicht, wie es weitergehen soll!

Dizzy springt schön animiert in der Gegend herum, und man sieht, daß es ihm Ernst mit seiner Aufgabe ist. Fällt er aus großer Höhe, bleibt er einen Moment lang liegen, rappelt sich dann aber wieder auf und macht weiter. Das Ei ist eines der mutigsten und lustigsten Sprites der Spielegeschichte.

Jeder der Level ist absolut riesig und voller hübscher Details. Es gibt unwahrscheinlich viele, super animierte Sprites, und die Landschaften



Die Dizzy-fressende Pflanze am Anfang des Spiels beseitigt Ihr mit dem Unkrautvernichter. Ihr findet ihn ganz rechts am Ufer.

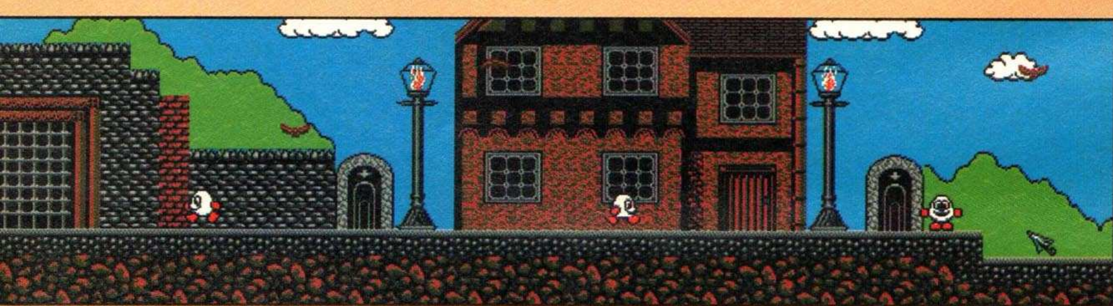
passen genau zur Comicatmosphäre. Selbst der Himmel ändert je nach Tageszeit seine Färbung, und nachts wird es eben dunkel.

Ihr werdet Euch problemlos in den Leveln zurechtfinden, aber das Schwierige ist, die Gegenstände in der richtigen Reihenfolge uns am rechten Fleck einzusetzen. Diese Knobelei macht sofort und unwiderruflich süchtig, und man hört nicht auf, bevor man dieses Rätsel gelöst hat... und das nächste...

Fantastic Dizzy ist ein Modul für die ganze Familie, und ein geniales dazu. Der Spielablauf ist originell, die Figuren niedlich und harmlos und die gesamte Präsentation umwerfend gelungen. Sprites, Musik und Sounds ergeben zusammen eines der besten Spiele, die es jemals für das Master System gegeben hat. Wer dieses Spiel versäumt, ist selbst schuld!



Das wird der wildeste Ritt Eures Lebens. Dizzy läßt sich vom Faß flußabwärts tragen und sammelt unterwegs fleißig Sterne. Merkwürdigerweise könnt Ihr auch gegen den Strom schwimmen, aber dies ist eben eine Fantasywelt!

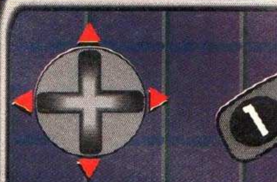




FANTASTIC DIZZY

CODEMASTERS ● DM 90,- ● OKTOBER

FORMAT 2Mbit
SPIELER..............................1
STUFEN 10
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDREHEITEN............Keine
KONTAKT ....Sega
✆ 040 2270961



Bewegt Dizzy ganz normal mit dem Steuerkreuz. Im Inventar bewegt Ihr den Cursor mit Hoch und Runter, mit B markiert Ihr Gegenstände. Mit A hebt Ihr Dinge auf, bewegt den Lift hoch oder runter und betretet ein Zimmer.

ACTION / STRATEGIE

GRAFIK 96%

▲ Die beste Grafik, die ich je auf dem Master System gesehen habe!
▲ Massenhaft tolle Sprites vor genialem Hintergrund der trickreichen Level.

MUSIK 90%

▲ Schöne Melodien in den Leveln sorgen für Spaß und Stimmung.
▲ Manchmal wiederholen sich die Stücke etwas.

SPIELABLAUF 87%

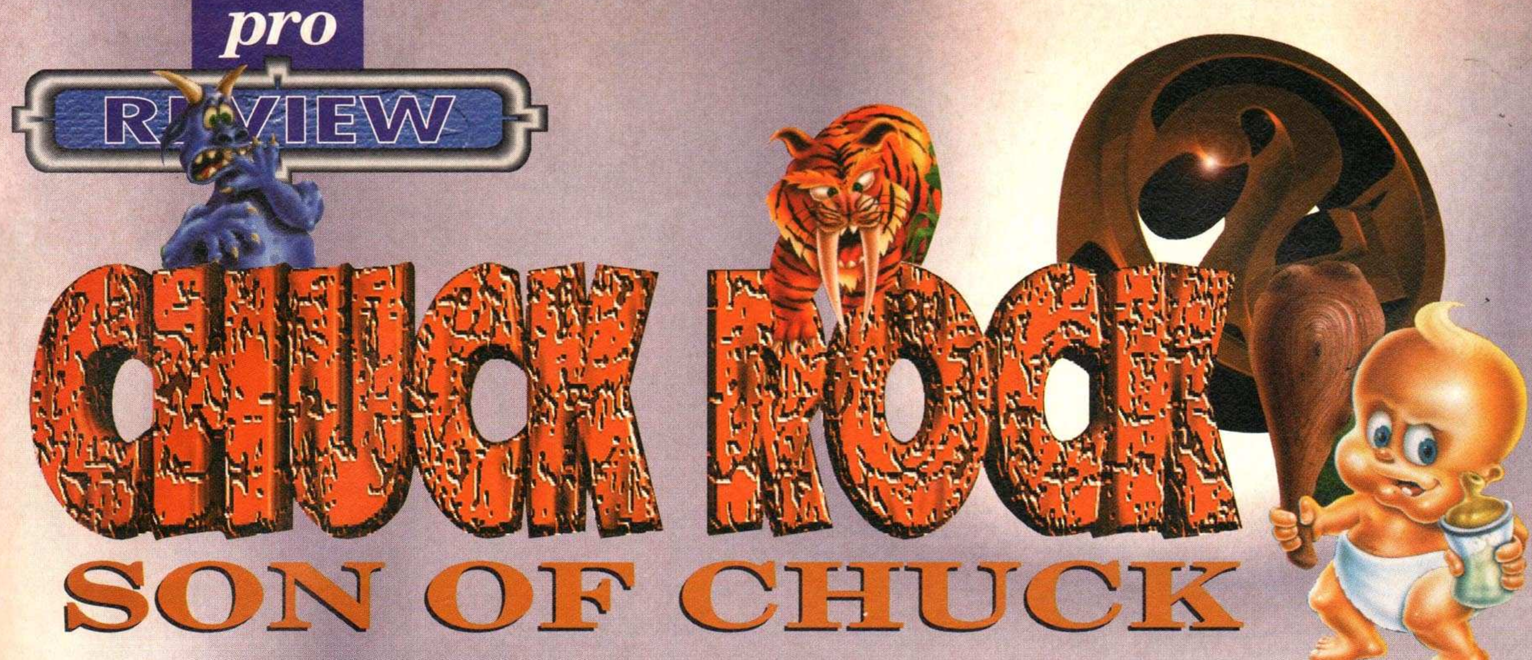
▲ Das Inventar und damit die Objektauswahl sind sind leicht zu ereichen.
▼ Manchmal verliert Dizzy zu schnell Energie – etwa, wenn er Abhänge hinunterrollt und auf eine Spinne trifft.

ANFORDERUNG 91%

▲ Mehr als 60 Rätsel sind zu lösen und Hunderte von Sternen zu finden.
▲ Geniale, knifflige Rätsel, die man leicht in der falschen Reihenfolge löst.



Eine geniale Umsetzung von Dizzy, die großen Erfolg verdient. Ein Hit für die ganze Familie!



CHUCK ROCK
SON OF CHUCK

MEGA DRIVE

Am Ende von Chuck Rock ließen wir den Helden in die Arme seiner Frau Ophelia sinken, nachdem er sie vom furchtbaren Gary Gritter befreit hatte. In den vergangenen 18 Monaten hat Chuck eine Blitzkarriere zum Autounternehmer gemacht. Sein Konzern Rock-Et blüht, und sein kleiner Sohn, mittlerweile geboren, kräht munter. Alles scheint zum Besten.

Doch ohne Krach kein Spiel, und so wird Chuck von zwei Schlägertypen seines Konkurrenten verladen und in einem Kartoffelsack entführt. Ophelia erhält ein Drohpergament mit der Aufforderung, die Fabrik herzugeben, wenn Chuck überleben soll.

Das geht so nicht, denkt sich Baby, der das alles mitbekommen hat. Er schluckt schnell eine Portion Spinat, schnappt seine Keule und springt aus dem Laufstall. Mit den Worten "I'll be back!" verläßt er seine vor Angst schlotternde Mutter und macht sich auf den Weg zu Chuck.



Einer der ulkigen Abschnitte mitten im Spiel, die einfacher aussehen, als sie sind.

Nach monatelanger Schufterei ist die Mega Drive-Umsetzung von Chuck Rock 2 vollbracht. Es ist Core Designs erster Titel, den das Softwarehaus selbst veröffentlicht. Vorher hatten die Engländer jahrelang Sega-Spiele für Virgin, Sega Japan, Sony und JVC programmiert. Wir waren sehr gespannt, ob das Modul Cores gutem Namen Ehre machen würde.

Jeder der sechs Level von Chuck Rock 2 strotzt vor genial eingestztere Farbe und Parallaxscrolling. Hunderte von Sprites tummeln sich problemlos im Bild, und die Riesendinos sehen viel besser aus als im Original. Sie sind auch schöner animiert. Die Landschaften sind zum Anbeißen knackig und abwechslungsreich genug für mehrere Sitzungen.

Wie beim ersten Teil wandern Riesenechsen durch die Welt, und in einem Level lauft Ihr über einen Dinorücken. Deprimierend dagegen das vorzeitige Ende von Baby, wenn eine der großen Pfoten ihn zertrampelt. Ähnliche Gefahren lauern an verschiedenen Stellen im Spiel.

Abgesehen von Daddys Rettung, muß Chuck Jr. den Ausgang aus jedem Abschnitt finden und so viele Extras wie möglich einsacken. Felsen und freundliche Reptilien helfen Euch, an höher gelegene Plattformen zu kommen, die sonst unerreichbar wären. Das alles ähnelt dem ersten Teil stark, und es ist schade, daß Core sich nichts Neues zm Ablauf hat einfallen lassen.

Zusätzlich gibt es nur Bonusrunden, die Euch mit Extraleben und anderen Power-Ups beglücken, wenn Ihr sie besteht. Sie sind recht einfach, aber das Rennen gegen die Zeit macht Spaß und und ist eine gelungene Abwechslung im Spielverlauf.

Ziellos fliegt Junior durch die Luft und landet mit gewaltigem Plumps auf dem verschreckten Dino.

Es gibt ein dickes Minus, das viele Chuck-Fans überraschen wird: Im Gegensatz zu Chuck 1, das manchen Spielern noch immer Probleme bere-





Baby Chuck ist verrückt auf Süßigkeiten und würde fast alles tun, um an sie heranzukommen - selbst, wenn sein Leben in Gefahr ist.



Bist du häßlich! Junior sieht zu, daß diese Monsterrasse schnell ausstirbt.





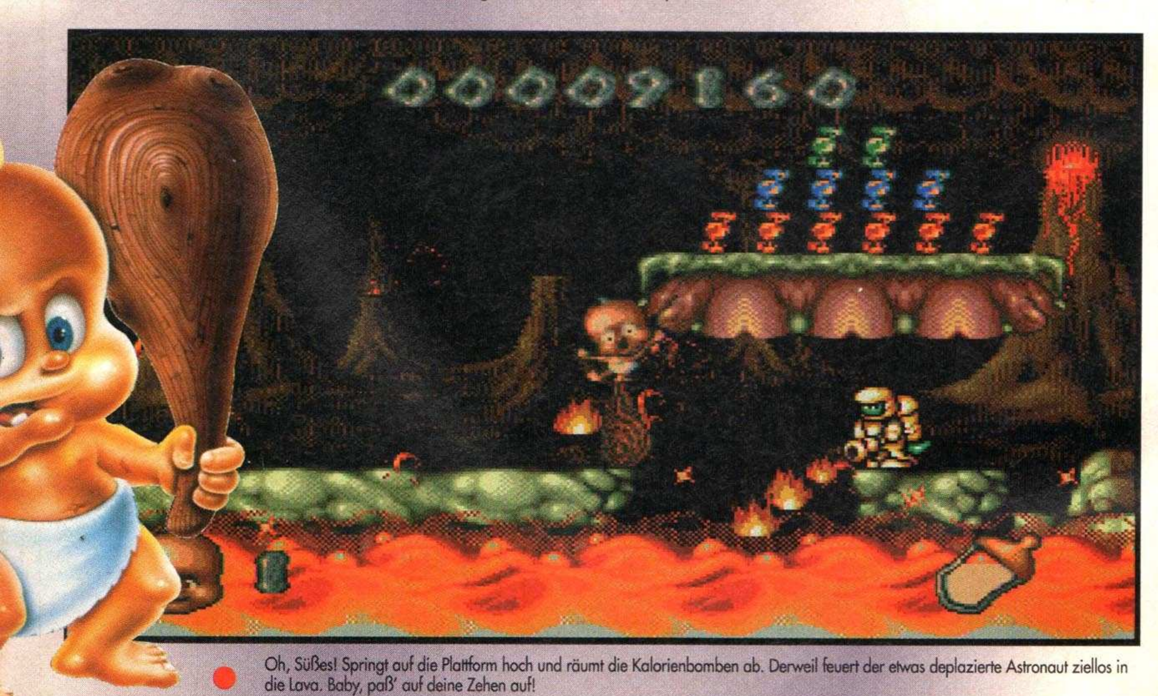
Das Geheimnis seines Erfolges: Dinofüßen ausweichen! Vor ihnen verstecken kann Junior sich nicht, also muß er sich zwischen ihren Beinen verkriechen - Parodius läßt grüßen.



Ob Ihr es glaubt oder nicht: Dies ist der Endgegner aller Endgegner auf Chuckies Reise. Paps findet das recht lustig und lacht sich kaputt, während sein Sohn tapfer gegen den gemeinen, grünen Bully kämpft.

itet, ist Teil 2 viel zu einfach. Die zwei niedrig angesetzten Schwierigkeitsgrade reichen einfach nicht aus, um auch geübten Spielern länger etwas zu bieten. Die Aufgaben sind zu einfach, und es wird irgendwann langweilig, nur durch die Landschaft zu laufen, auch, wenn sie sehr hübsch ist. Es kann durchaus passieren, daß Ihr den vierten oder fünften Level im ersten Durchgang erreicht!

Wenn Ihr den ersten Chuck Rock verpaßt habt, könnt Ihr Euch diesen ruhig ansehen. Beide Spiele machen Jung und Alt viel Spaß, aber der aufgepeppte Nachfolger wird den meisten zu einfach sein.



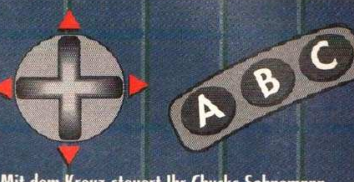
Oh, Süßes! Springt auf die Plattform hoch und räumt die Kalorienbomben ab. Derweil feuert der etwas deplazierte Astronaut ziellos in die Lava. Baby, paß' auf deine Zehen auf!



CHUCK ROCK II SON OF CHUCK

CORE ● DM 120,- ● OKTOBER

FORMAT........................8Mbit
SPIELER........................1
STUFEN........................6
SCHWIERIGKEITSGRADE..........2
BESONDERHEITEN ....continues
KONTAKT........................Sega
✆ 040 2280961



Mit dem Kreuz steuert Ihr Chucks Sohnemann durchs Bild. Kreuz und C zusammen lassen ihn springen, mit B haut er zu und mit A greift er nach oben. An die Steuerung kann man sich schnell gewöhnen, und die Keule haut für sechs zu.

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 92%

▲ Tonnenweise Parallaxscrolling verschönert die Landschaften.
▲ Jedes Sprite ist liebevoll gezeichnet und genial animiert.

MUSIK 77%

▲ Massenhaft witzige Soundeffekte sorgen für ein Dauerlächeln beim Spieler.
▼ Die Intromelodie ist durchschnittlich und kein Vergleich zur Chuck-Rock-Band.

SPIELABLAUF 80%

▲ Reptilien helfen Euch über Lavaschlünde und auf höhere Plattformen.
▲ Baby Chuck ist komisch und sehr gut animiert.

ANFORDERUNG 50%

▲ Knifflig ist es, den Weg zu höheren Etagen zu finden.
▼ Die Levels sind überwiegend zu einfach und schnell durchgespielt.

PROSCORE 71 %

Ein überdurchschnittliches Hüpfspiel mit farbenfroher, schöner Grafik und viel Humor. Leider ist es viel zu einfach.

Wolfchild

Dr. Kal Marrow arbeitete an einem Genprojekt, das die Zukunft der Menschheit verändern sollte. Sein Produkt sollte die ultimative Kampfmaschine werden, doch leider gelang es Marrow nicht, seine Ergebnisse vor den falschen Händen zu bewahren...
Marrows Sohn Saul kehrte eines Tages nach Hause zurück und fand das Labor verwaist. Seine Mutter war ermordet worden. Saul schwor Rache und setzte sie gleich in die Tat um.

Die Orgnisation Chimera war für das Gemetzel verantwortlich und hatte seinen Vater entführt. In den verbliebenen Unterlagen des Labors fand Saul die Akte Wolfchild. Er las sie und trat in die Verwandlungsmaschine seines Vaters. Nun war er ein Wolfskind mit zwei Gestalten.

Huch! Du siehst mir zu gefährlich aus. Da muß ich schnell meine Wolfsgestalt annehmen, damit ich deinen grünen Hintern versohlen kann. - Wolfchild ahnt nicht, daß er keine Kraftpillen mehr hat und dem Monster so entgegentreten muß...



Hier fängt der unerschrockene Wanderer seine Reise wieder an, nachdem er mit dem Grünling fertig ist. Power Ups sind extrem wichtig, aber achtet auf die Monster, die überall sind! Selbst die Pilze tun Euch nichts Gutes!

Nach herber Kritik an der CD-Fassung erwarteten wir auch von der Achtbit-Version wenig Neues. Wolfchild klang wie ein durchschnittliches Plattformspiel, und als solches erwies es sich auch.

Die flache Intromusik bemüht sich vergeblich um Atmosphäre, wirkt aber weder aufregend noch geheimnisvoll. Sie ist nicht langweilig, aber ziemlich uninspiriert. Während des Spiels selbst gibt es kaum etwas zu hören, wenn man von den mageren Soundeffekten absieht.

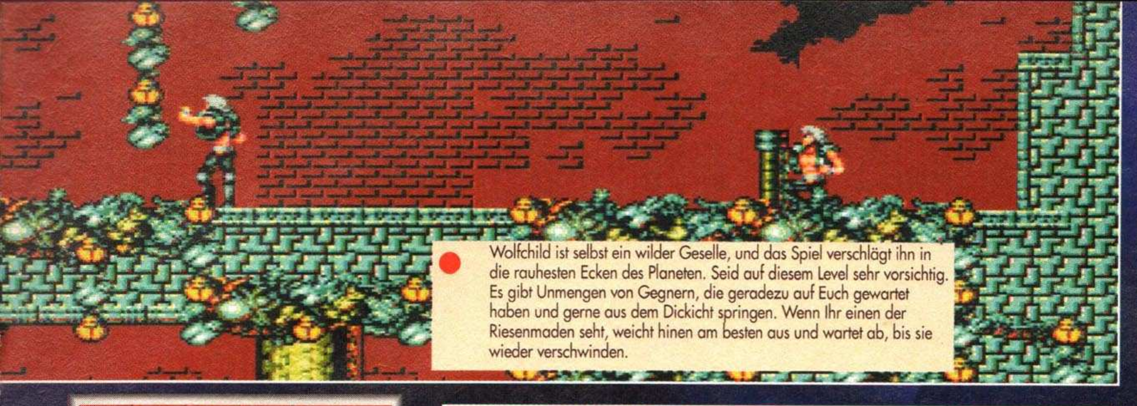
Mit der Veröffentlichung toller Titel wie James Pond II oder Star Wars schien das Geschicklichkeitsgenre auf dem Master System wieder aufzuleben, aber dieses Programm ist ein Schritt in die falsche Richtung. Im Prinzip schlagt Ihr Euch durch die Level, nehmt Power Ups mit und bekämpft die Hauptgegner.

Geheimräume und reichlich Extras gehören in solchen Spielen zum Inventar, und auch hier gibt es reichlich Punkte und Energieherzchen. Die Extras bei Wolfchild sind aber größtenteils versteckt, und Ihr müßt die ganzen Levels nach ihnen absuchen, vor allem rund um die scheinbaren Eingänge zu weiteren Höhlen. Die Levels sind sehr lang und lagern zahlreiche Power Ups.

Um Euch mit einem Knopfdruck vom sterblichen Jungen zum reißenden Wolfsmenschen zu verwandeln, braucht Ihr genügend Herzen. Oben links im Bild zeigt ein Energiemesser an, ob Ihr schon den nötigen zweiten Grad erreicht habt. Nach Eurer Verwandlung stehen Euch - je nach Gesundheitszustand - verschiedene Waffen zur Vefügung. Eure Gesundheit wird unten links im Bild angezeigt. Leider könnt Ihr Eure Waffe nicht selbst auswählen.

Level 1 spielt auf einem futuristischen Kriegsschiff von Chimera. Es gibt tonnenweise Gegner und manche großen Feinde, die beeindruckend wirken, aber leicht zu besiegen sind. Als nächstes müßt Ihr Euren Weg durch den Dschungel freiräumen und den Ausgang finden. Bevor Ihr in den alten Tempel gelangt, müßt Ihr einen teleportierenden Gegner besiegen. Später kommt Ihr in das Hauptqaurtier von Chimera und zum Schluß ins Zentrum der Kampfstation.

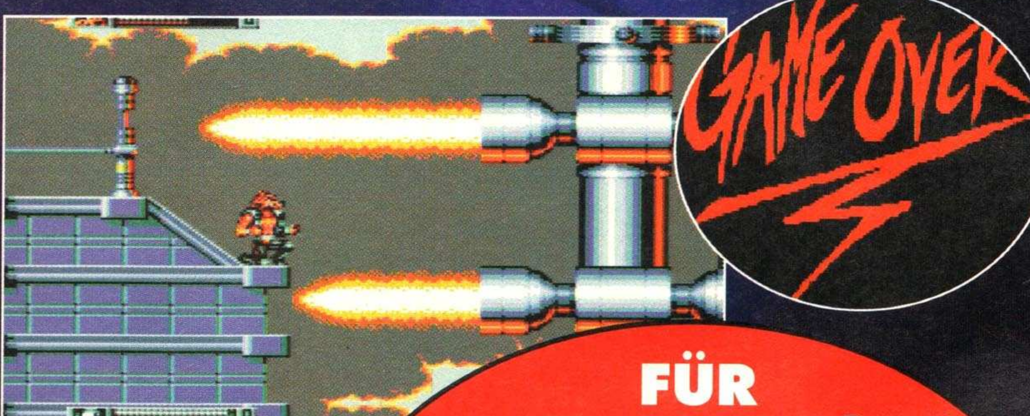
Die Levels sehen recht gut aus, vor allem der Tempel mit seinen düsteren Gängen und der Gruselatmosphäre. Alle möglichen Monster tauchen auf, kräftig unterstützt von Chimera-Killern und ihren hitzesuchenden Lasergewehren. Gelegentlich brechen Sprites auseinander, aber das fällt kaum auf und stört insgesamt die gute Grafik nicht.



Wolfchild ist selbst ein wilder Geselle, und das Spiel verschlägt ihn in die rauhesten Ecken des Planeten. Seid auf diesem Level sehr vorsichtig. Es gibt Unmengen von Gegnern, die geradezu auf Euch gewartet haben und gerne aus dem Dickicht springen. Wenn Ihr einen der Riesenmaden seht, weicht hinen am besten aus und wartet ab, bis sie wieder verschwinden.

PROTIP Um den Dschungel-Endgegner zu schaffen, müßt Ihr ihn zweimal treffen und Euch ducken, wenn er auftaucht. Er wird auf Euch schießen, aber Ihr könnt dem Feuer ausweichen. Wiederholt das Ganze vier- bis fünfmal, und der Motz ist weg vom Fenster.





Das abschließende Urteil lautet "durchschnittlich". Wolfchild bietet kaum Originelles und hält mangels einstellbarem Schwierigkeitsgrad nicht lange vor. Wenn Ihr wirklich Hüpfaction sucht, seid Ihr mit James Pond II oder Star Wars besser bedient.

FÜR SAMMLER!

Wolfchild kann viele verschiedene Power-Ups sammeln, darunter Extraleben und andere Hilfen.





WOLFCHILD

VIRGIN ● DM 90,- ● OKTOBER

FORMAT	4Mbit
SPIELER	1
STUFEN	6
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	paßwort
KONTAKT	Sega
	✆ 040 2270961





Mit Knopf 1 springt Wolfchild, mit Knopf 2 schießt oder schlägt er - je nach Gesundheitszustand. Mit dem Kreuz steuert Ihr das Sprite in die üblichen acht Richtungen über die Plattformen.

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 78%

▲ Jeder der Level ist gut ausgelegt, vor allem die Tempelabschnitte sehen fein aus.
▼ Leider wiederholt sich die Grafik, da hätte man vieles verbessern können.

MUSIK 50%

▼ Zu Beginn hört man eine flotte, hübsche Intro-Melodie.
▼ Das war's dann aber fast schon. Wenig Musik und Sounds - da hat man wohl gespart?

SPIELABLAUF 75%

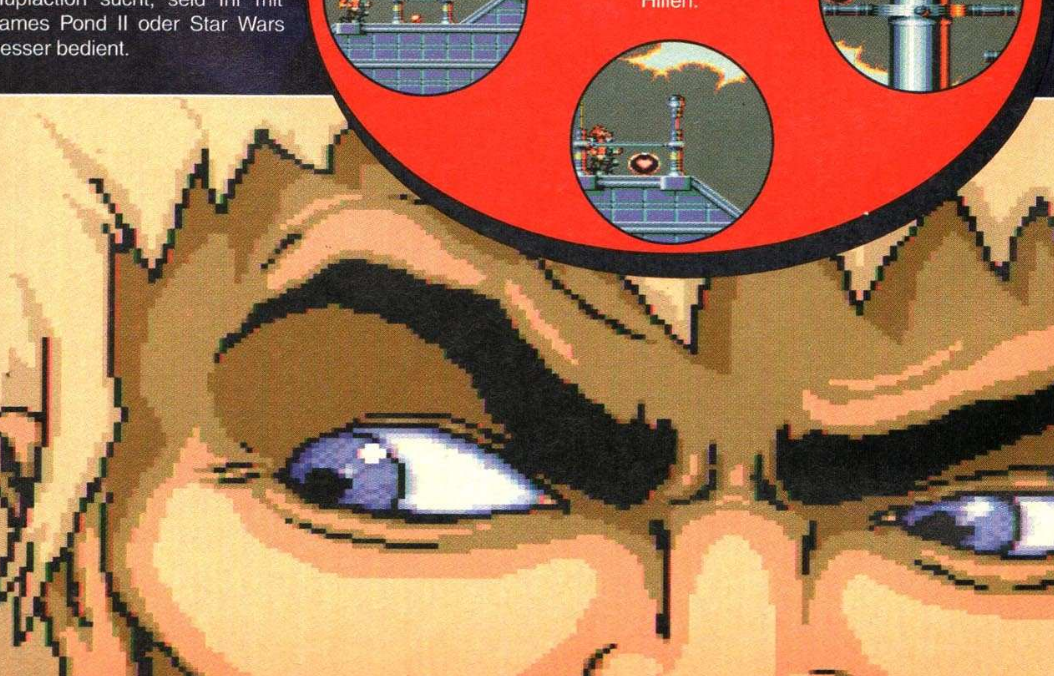
▲ Wolfchild läßt sich angenehm steuern und kann sich auf verschiedene Weisen fortbewegen.
▼ Leider könnt Ihr die Waffen als Wolf nicht wählen.

ANFORDERUNG 68%

▲ Die Levels sind lang und voller Gegner, der Ausgang nicht leicht zu finden.
▼ Ohne wählbaren Schwierigkeitsgrad wird das Spiel zu einfach.

PROSCORE 72%

Die Grafik ist annehmbar und ähnelt der auf dem Mega-CD, aber der Spielablauf ist simpel und das Modul bald beendet.





Gauntlet IV

MEGA DRIVE

Mit Zaubersprüchen und Tränken kommt man vielleicht heil durch Gauntlet – einen Spießrutenlauf durch ein völlig monsterverseuchtes Labyrinth. Die bösen Untoten vermehren sich prächtig und lassen nicht von Euch ab. Vernichtet sie und ihre Generatoren so schnell wie möglich, rafft alle Schätze zusammen und sucht das Weite.

Merlin, der Zauberer, Thyra, die Walküre, Questor, der Elf und Thor, der Barbar geben Jahre nach dem erfolgreichen Computerspiel ihr Debüt auf dem Mega Drive. Ihr Weg ist voller Gefahren , und es braucht echte Joystickhelden, um die vier sicher durch das Labyrinth zu bringen.

Es hat mehrere Computerumsetzungen von Ataris Kultautomaten Gauntlet gegeben, aber bislang noch keine für Konsolen. Endlich ist die Version für Segas 16-Bitter fertig, und wir waren alle gespannt. Fans der '64er- und Amiga-Versionen dürfen sich auf nostalgische Spielrunden freuen.

Falls Euch die furiose Verliesjagd bisher entgangen ist: Bei Gauntlet müßt Ihr möglichst schnell große Säle von Monsterhorden befreien und dabei so viele Schätze wie möglich einsammeln. Die Extras verbessern Eure Kampf- und Überlebensfähigkeiten. Schlüssel und Zauber helfen Euch, durch Türen zu kommen und mit den Monstermassen fertig zu werden.

Ursprünglich konnten vier Spieler gleichzeitig spielen, aber nur gegeneinander. Im Modul gibt es vier Spiele in Einem und dazu die Möglichkeit des Eroberungsmodus, wo man gegeneinander oder als Team spielt.

Bis das Spiel hierzulande auf den Markt kommt, dürfte Segas Vier-Spieler-Adapter endlich zu haben sein, und Ihr könnt Euch zu viert versammeln, um die Monster zu vertrimmen. Im Kampfmodus tretet Ihr in einem einzigen Raum gegen bis zu drei Freunden an und müßt sie erledigen, ehe sie Euch umbringen. Die Entscheidung geht über drei Runden und wird durch Ausgänge und andere Fallen spannend.

Die Steuerung Eurer Figur ist extrem einfach und gut zu beherrschen. Das muß auch so sein, denn um durch das verschachtelte, aus der Vogelperspektive gesehene, Labyrinth zu kommen, müßt Ihr genau steuern können. Das Arsenal besteht nur aus der Wahl zwischen

Sieht nach schwerer Action aus, ist aber eher ruhig. Geisterhorden an - wenn Ihr Euch zutraut, ein Bettlak und sucht den Ausgang, immer dem Ende des Spiels gerade eine arge Tracht Prügel von den Monstern be

PROTIP Durchsucht jeden Level und erledigt soviel Gegner wie möglich. Dann findet Ihr die Schatzquellen und wißt beim nächsten Mal genau, wo Ihr suchen müßt. Am besten, Ihr zeichnet Karten - vor allem von den späteren Level.



Hier ein Bild aus dem Kampfmodus, wo Ihr direkt mit drei anderen Spielern konkurriert. Meidet die Ausgänge - wenn Ihr durch einen fallt, werdet Ihr automatisch disqualifiziert - und zieht den anderen ihre Energie ab!

Glück und genug Tränken kommt Ihr gut gegen die ... nach dem anderen aufs Korn zu nehmen. Sammelt die Uhren ein ... gegen. Wenn Ihr genau hinguckt, seht Ihr einen Zauberer, der ...t.

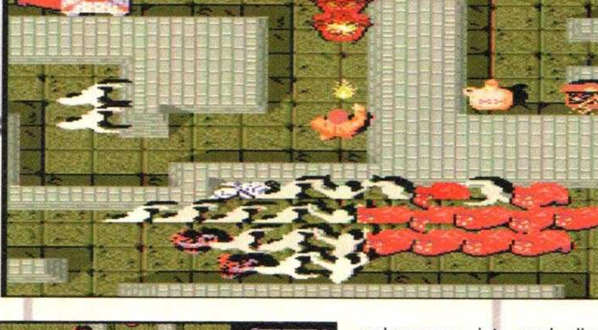
Waffe und Zaube, so daß die umständliche Menüsucherei mitten im Kampf entfällt.

Musik, Sounds und Sprachausgabe sind sehr gut. Die klare Stimme hilft Euch an manchen Stellen und erklärt Euch, wie Ihr Fehler vermeidet. Die Musik schafft eine düstere Abenteuer-atmosphäre und paßt ausgezeichnet. Von allen Aspekten wirken die Soundeffekte am ehesten veraltet, aber sie stören kaum und lenken nicht vom Spielgeschehen ab.

Vom bekannten Schriftzug bis zu den Endleveln gleicht Gauntlet IV dem Automaten aufs Haar. Die Optik stimmte genau, auch wenn sie entsprechend in die Jahre gekommen ist, und die Monster bewegen sich genauso aggressiv und furchteinflößend durch die Räume wie einst im Automaten.

Gauntlet IV sieht nicht nur gut aus, es bietet auch endlosen Spielspaß – wenn man zu mehreren ist. Die mehr als 90 Level sind riesengroß und voller Geister, Schätze und Sackgassen. Manche Wandabschnitte können zerschossen werden, und mit Teleportern kommt Ihr wieder in andere Gegenden.

Gauntlet IV ist ein etwas anderes Fantasyspiel, das auch heute noch seine Daseinsberechtigung hat. Allerdings muß man mindestens zu zweit spielen, damit die hektische Jagd auch richtig Spaß macht. Alleine lebt man nicht lange genug!





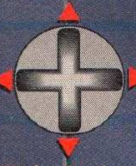
Unser einsamer Krieger findet den Ausgang nicht, Hilfe! Nun muß er wohl in den anderen Ecken nachsehen.



GAUNTLET IV

TENGEN ● DM110,- ● NOVEMBER

FORMAT 8Mbit
SPIELER................................4
STUFEN 90
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN ....Cont., Paß.
KONTAKT ....Sega
✆ 040 2270961



Mit dem Steurkreuz bewegt Ihr Eure Figur in acht Richtungen. Mit den Knöpfen benutzt Ihr Waffen (B) und Zaubertränke (C). Die Steuerung ist gut, und es ist leicht, seinen Helden sicher durch das Labyrinth zu leiten, ohne sich zu verhaken.

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 82%
▲ Massenhaft Sprites tummeln sich in den großen, bunten Landschaften.
▼ Es gibt nichts Neues oder grafisch besonders Beeindruckendes.

MUSIK 80%
▲ Tolle Sprachausgabe und stimmungsvolle Hintergrundmusik halten die Motivation hoch.
▼ Die Effekte sind simpel und helfen der Handlung kaum.

SPIELABLAUF 84%
▲ Hoher Suchtfaktor, wenn man zu mehreren spielt und massenhaft Extras auf jedem Level.
▼ Alleine und für Manche wiederholt sich der Ablauf zu sehr.

ANFORDERUNG 90%
▲ Mehr als 90 Level bieten viel Arbeit fürs Geld.
▲ Die "Conquest Game"-Option verlängert den Spielspaß erheblich.

PROSCORE 83 %

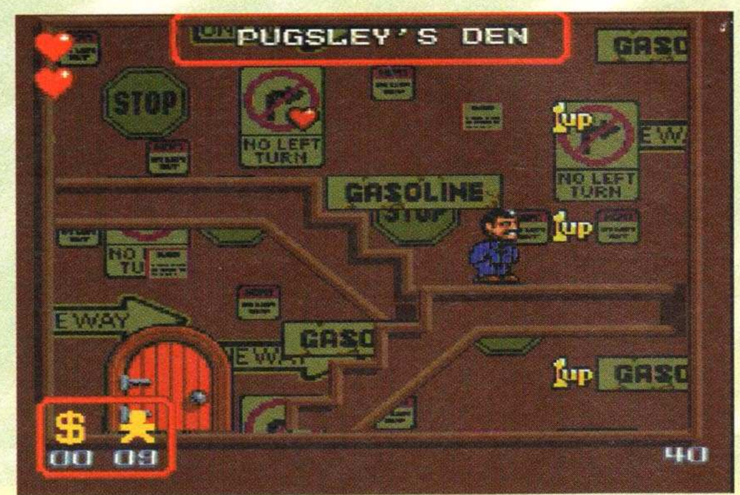
Ein altes Spiel, das aber lange vorhält. Die Vier-Spieler-Option gab's schon beim Urmodell, dem Gauntlet-Automaten.

MEGA DRIVE

Die Addams Family lebt in einem riesigen, gruseligen Haus auf einem Hügel. Sie sind freundlich, bleiben aber am liebsten unter sich. Irgendwie passen sie nicht so recht zur übrigen Bevölkerung. Nicht nur, daß sie alle totenbleich aussehen – sie halten sich Spinnen als Haustiere und züchten Dornen. Das haben die örtlichen Spießbürger gar nicht gerne…

Abigail Craven, zum Beispiel, will die Addams um jeden Preis aus ihrem Haus vertreiben. Sie hat Onkel Fester Addams verhext und sich im Haus verschanzt. Die Familienmitglieder hat sie in diversen Räumen versteckt, aber in ihrer Habgier hat sie Gomez, den Hausherrn, ganz vergessen. Der eilt seiner Familie zu Hilfe und durchkreuzt Abigails gemeinen Plan!





Auf dem Mega Drive ist dies das Debüt der schrillen Familie, während sie schon seit einem Jahr ihr Unwesen auf dem Super NES treiben. Nicht ganz von Super-Mario-World-Qualität, erhielt das Modul doch überall lobende Kritiken und verkaufte sich fabelhaft. Da die Mega Drive-Version ihrem Vetter aufs Haar ähnelt, hat sie schon einiges für sich!

Ihr spielt Gomez, der vor seinem Haus steht. Ihr könnt gleich hineingehen oder erst die Umgebung erforschen. In jedem der plattformreichen Levels sind etliche Geister zu vernichten, aber vor allem müßt Ihr die restlichen Mitglieder der Addams Family befreien. Sie werden in verschiedenen, entlegenen Räumen der großen Villa gefangengehalten und von Cravens üblen Monstern bewacht. Gomez muß die geheimen Räume erst finden, in denen Abigail sie versteckt hält.

Zuerst sieht es so aus, als hätte das Spiel nur sechs Level, sprich Räume. Aber die Spielewelt ist riesig groß. Jeder Raum führt zu weiteren Abschnitten, und man kann sich ganz schnell verirren! Bonuszimmer können beliebig oft besucht werden. Es gibt sie überall im Haus. Dort könnt Ihr Geld und Extras sammeln – obwohl man sich fragt, was Ihr mit dem Geld anstellen sollt! Schweter, Flugkappen, Turnschuhe und Plasmabälle liegen auch herum und verleihen Gomez jeweils für begrenzte Zeit weitere Fähigkeiten.

Außer der üblichen Plattformhektik haben die Spieleväter auch Rätsel eingebaut. Oft findet Ihr

PROTIP



Sucht den Geheimraum im Treppenhaus. Geht unten ganz nach links und drückt das Steuerkruez nach oben. Jetzt solltet Ihr in Pugsleys Versteck gelandet sein!



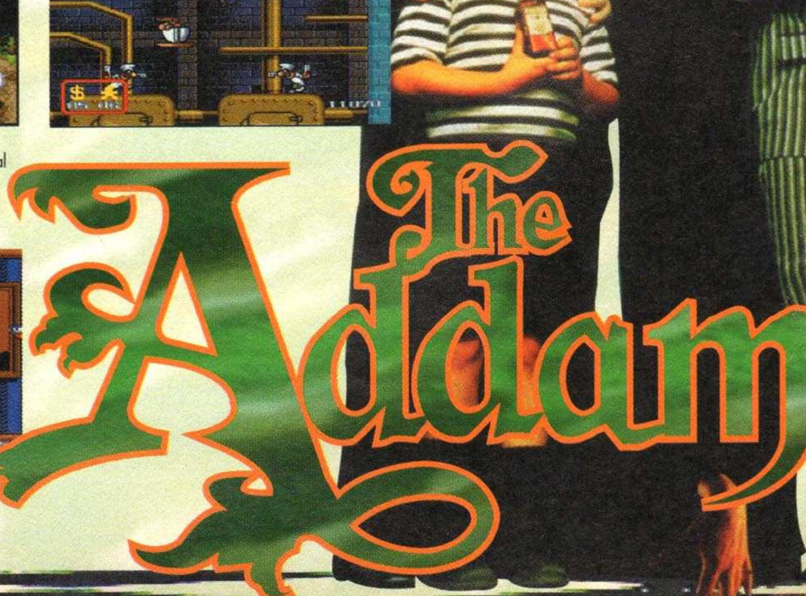
Das Gewächshaus fängt harmlos an, wird aber noch hammerhart - wie die anderen Abschnitte. Verliert Ihr mehr als drei Leben, fangt Ihr im Treppenhaus von vorne an. Dann dürft Ihr alles nochmal durchlaufen!



Die Addams Family hat zwar viel für Tote übrig, aber die Geister sind trotzdem gefährlich für ihre Gesundheit!



Wenn Ihr irgendwo ein "A" seht, springt hinein. Dann erhaltet Ihr einen Hinweis, wie es weitergeht.





Wenn Ihr den Geheimschalter in der Küche gefunden habt, könnt Ihr Omas Ofen betreten. Dort gibt es zahlreiche Feuerlevel, die alle ziemlich schwer sind. Am Ende wartet aber Oma auf ihre Befreiung, also macht Euch auf die Socken!

Euch in einer Sackgasse wieder und merkt, daß Ihr am Levelanfang einen Schalter hättet umlegen sollen. Das ist zwar ärgerlich, aber es gibt genug Hinweise, auf die ihr rechtzeitig achten solltet. Überall sind Kästen mit der Aufschrift "A" verteilt. Wenn Ihr sie anspringt, erhaltet Ihr Hinweise, die Euch bei den Aufgaben und der Familienrettung weiterhelfen.

Die Grafik ist zwar unglaublich abwechslungsreich, aber dennoch schleicht sich eine gewisse Monotonie ins Spiel. Leicht findet man sich in den unerforschten Tiefen des Hauses wieder und hat keine Ahnung, wo es eigentlich lang- und weitergeht. Da die Levels sehr lang und verschachtelt sind, kann das schon zu akutem Frust führen.

Die Grafiken sind einfach, aber lustig, und es gibt unglaublich viele verschiedene Sprites und Hintergründe. Alleine die Wechsel innerhalb der Küche oder dem Spielzimmer machen viel Spaß.

Die Addams Family ist ein tolles Hüpfspiel, das sofort süchtig macht und Euch sehr lange beschäftigen wird. Es hat zwar nicht die Perfektion von z.B. Tiny Toon Adventures, bietet aber sehr viel fürs Geld. Wenn Ihr knifflige Plattformspiele mögt, solltet Ihr Euch dieses zulegen. Ihr werdet es nicht bereuen!

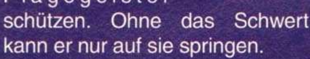
SPUKHAUS

SCHWERT
Mit diesem Power-Up kann Gomez sich gegen Plagegeister schützen. Ohne das Schwert kann er nur auf sie springen.

TURNSCHUHE
Nicht ganz Gomez' Stil, aber hilfreich für hohe Sprünge zu weit verstreuten Extras. In jedem Level gibt es ein Paar.

PLASMAKUGEL
Rollt die Kugel zu den Gegnern hin, um sie unschädlich zu machen. Sehr nützlich, hält aber nicht lange vor.

FLUGKAPPE
Die findet Ihr außerhalb des Hauses. Wenn Gomez sie aufsetzt, kann er für kurze Zeit fliegen. So kommt er an die Schornsteine und in Pugsleys Versteck.

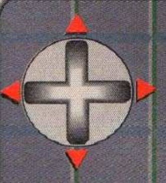


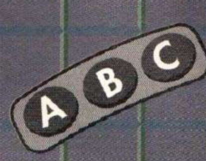


THE ADDAMS FAMILY

ACCLAIM ● DM 130,- ● OKTOBER

FORMAT	8Mbit
SPIELER	1
STUFEN	70
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	Paßwort
KONTAKT	Acclaim
	✆ 089 455034-0





Mit B springt Ihr, mit A benutzt Ihr das Schwert oder andere Waffen. Das Steuerkreuz führt Gomez über den Bildschirm.

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 82%
▲ Eine erstaunliche Vielfalt in den Level, jede Szene hat eigene Grafiken.
▼ Die Sprites bewegen sich alle ähnlich, und Gomez ist nicht gut animiert.

MUSIK 80%
▲ Nehmt Power-Ups hoch, und Ihr hört die wunderbar schräge Original-Addams-Family-Musik!
▲ Jeder Level hat seine eigene Melodie, aber nach einer Weile nerven sie.

SPIELABLAUF 83%
▲ Massenhaft Abschnitte und Extras, Millionen von Geheimräumen und reichlich Power-Ups!
▼ Ab und zu ist das Spiel etwas langweilig, da die Levels sehr lang sind.

ANFORDERUNG 87%
▲ Selbst, wenn Ihr genau wißt, wo sich die Familie aufhält, ist es schwierig, bis zum Ende zu kommen
▲ Macht völlig süchtig, obwohl es schwer ist - zum Glück gibt's viele Continues und Rücksetzpunkte.

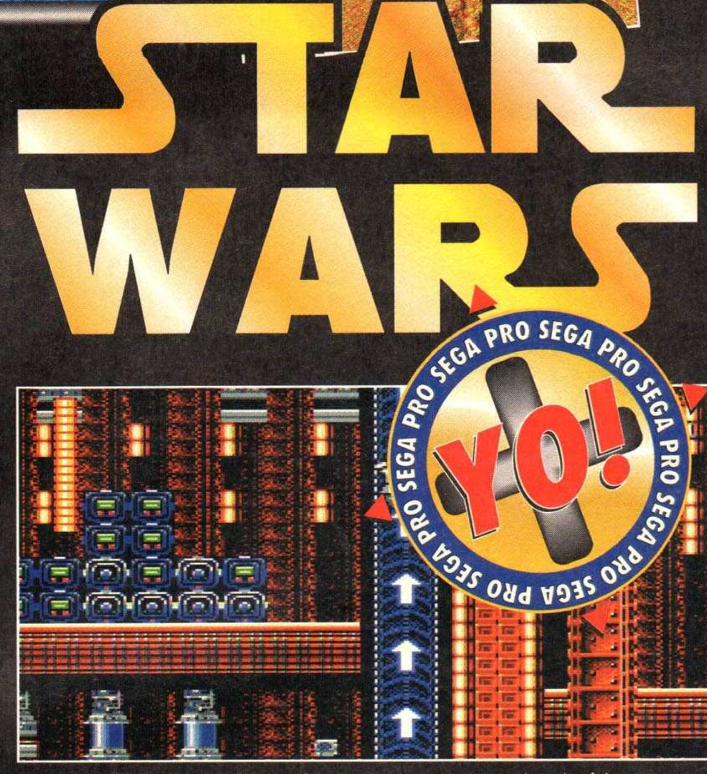
PROSCORE 84%
Nicht das allerbeste und originellste Jump&Run, aber dank der tollen Grafik und dem Riesenumfang macht es sofort und lange Spaß.

GAME GEAR

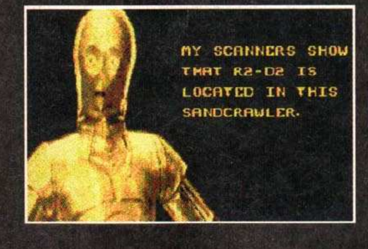
STAR WARS

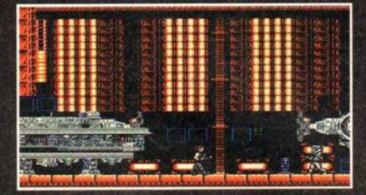
Als Luke Skywalker sich auf die Suche nach Obi Wan Kenobi machte, ahnte er nicht, worauf er sich einließ. Kenobi ist zwar der beste Kampftrainer weit und breit, aber Luke muß auch weniger positives erfahren, wenn er sein großes Abenteuer bestehen und ein Stück Macht abhaben will.

Der Kampf gegen die mordenden Sturmtruppen ist nur ein Teil von Lukes Aufgaben. Kenobi beauftragt Luke, Prinzessin Leia aus den Klauen von Darth Vader zu befreien, der sie auf seinem Todesstern gefangenhält. Wenn Ihr sie nicht rettet, ist es bald um ihr Leben geschehen. Es kostet viel Überwindung, den Todesstern zu betreten, aber Luke ist schließlich genau der Held, den Leia braucht. Zum Glück stehen ihm aber auch Han Solo, C3PO und R2-D2 zur Seite – nachdem er sie gefunden hat!



Folgt den Pfeilen, und Ihr könntet auf der Spur von R2-D2 sein. Wenn Ihr in die Pfeile springt, erhaltet Ihr zusätzliche Sprungkraft und kommt an sonst unzugängliche Stellen. Manchmal werdet Ihr allerdings zu weit geschleudert!





Im Hangar wird es plötzlich viel schwieriger, die Gegner loszuwerden.

PROTIP Wenn eine Eurer Figuren kurz vor dem Sterben ist, wechselt schnell zu einer anderen. So könnt Ihr mit voller Energie weiterspielen!

Wenn dem Game Gear Eines fehlt, sind es vernünftige Actiontitel mit einer Portion Jump&Run. Hoffentlich sehen wir bald mehr davon, denn der Umfang der Module hat sich jetzt auf 4 MBit verdoppelt. Star Wars ist jedenfalls ein toller Anfang.

Das Spiel enthält viele Adventure-Elemente: Ihr müßt Hinweisen von anderen Personen folgen und Aufgaben lösen, aber dabei bleibt es zum Glück nicht. Ihr beginnt das Abenteuer als Luke Skywalker mitten in der Wüste von Tatooine. Um weiterzukommen, müßt Ihr Obi Wan Kenobi, Han Solo, R2-D2 und Chewbacca finden. Sie sind alle in verschiedenen Abschnitten versteckt und können, nachdem ihr sie gefunden habt, Teile des Abenteuers übernehmen.

Das Spiel ist in weiten Strecken ein Jump&Run, aber es wird nicht langweilig, weil sich der Ablauf immer wieder ändert. Anfangs könnt Ihr einen Landgleiter steuern und später sogar den Milennium Falcon!

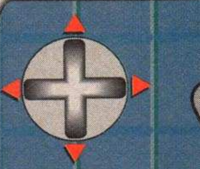
Obwohl das Modul grafisch nicht so genial ist wie Sonic 2, ist die Optik klar überdurchschnittlich. Die Plattformlevel sehen sich zwar etwas ähnlich, aber die Flugszenen sind klasse. Sprites und Gegner haben genau die richtige Größe und sorgen für ein tolles Spielgefühl. Nur die Steuerung ist nicht so gut ausgefallen, und ein Paßwort fehlt sehr! Ärgerlich ist auch das Game Gear-typische Rutschen der Heldenfigur auf den Plattformen.

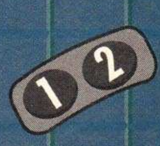
Trotz allem ist Star Wars erfrischend anders und mit Sicherheit eines der größten Game Gear-Titel dieses Jahres. Es wird Euch nächtelang packen und einfach nicht wieder loslassen!



STAR WARS
US GOLD ● DM 90,- ● OKTOBER

FORMAT 4Mbit
SPIELER 1
STUFEN 10
SCHWIERIGKEITSGRADE 2
BESONDERHEITEN .... n/v
KONTAKT .... Sega
✆ 040 2270961





Mit Knopf 1 feuert der jeweilige Held, mit Knopf 2 springt er. Haltet Ihr Knopf 1 gedrückt, nimmt Eure Figur Anlauf. Mit Start legt Ihr eine Pause ein.

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 87%
▲ Viele verschiedene Szenen mit massenhaft Sprites und abwechslungsreichem Hintergrund.
▲ Die Asteroiden in der Szene mit dem Millennium Flacon sind besonders realistisch.

MUSIK 90%
▲ Alle Original-Star-Wars-Tracks sind drin und klingen fast wie im Film!
▲ Realistische Soundeffekte und stimmige Melodien.

SPIELABLAUF 89%
▲ Viele verschiedene Arten von Gameplay in einem Modul – außergewöhnlich für das Game Gear.
▼ Die Steuerung ist an manchen Stellen etwas kniffIig.

ANFORDERUNG 89%
▲ Dank der zehn großen Level werdet Ihr das Modul nicht in einer Sitzung durchspielen.
▼ Leider gibt es kein Paßwort und keine Speicheroption – Ihr müßt jedesmal von vorne anfangen.

PROSCORE 90%
Ein geniales Action-/Geschicklichkeitsspiel, das eigentlich jedem Handheld-Besitzer gefallen müßte. Sehr spannend und macht süchtig, bis man es durch hat.

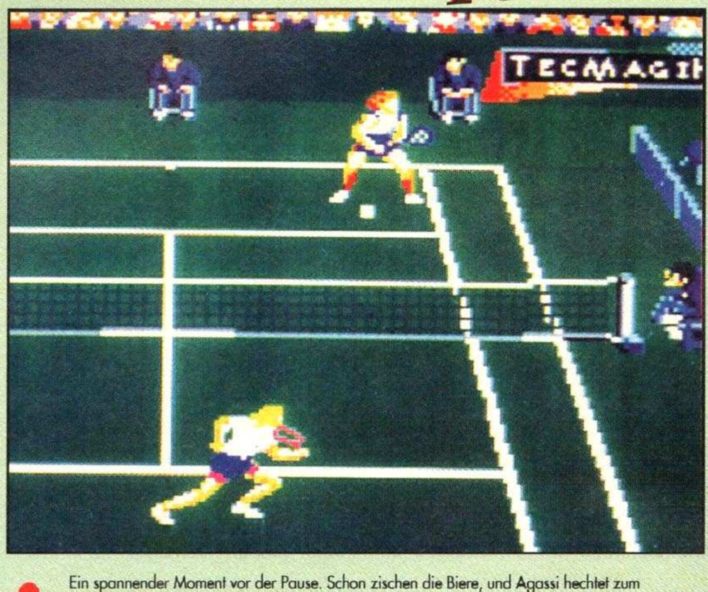


Andre AGASSI Tennis

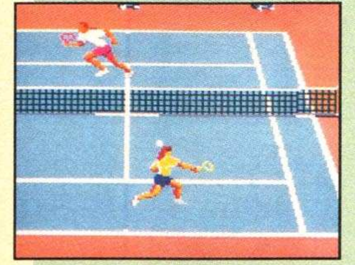


Den Schlag so anzusetzen, daß der Gegner den Ball nicht mehr erreicht - das ist Ziel der Schlägerübungen beim berühmten weißen Sport des Rasentennis. Einer fällt dabei aus dem Rahmen, weil er unglaublich beliebt und unglaublich bunt und zottelig daherkommt - André Agassi ist immer ein Medienereignis. Da dieses Spiel schon von Nike und Nescafé gesponsort wurde, mußte es zwangsläufig auch auf dem Game Gear erscheinen.

Teil der Faszination solcher Lizenzen ist natürlich, in die Rolle des Stars zu schlüpfen und es ihm möglichst gleichzutun, wenigstens vor dem Bildschirm. Genug Motivation ist also vorhanden, und wir packten das Modul gespannt aus.



Ein spannender Moment vor der Pause. Schon zischen die Biere, und Agassi hechtet zum Schiedsrichter, um sich als erster von dieser desolaten Umsetzung verabschieden zu können. Wer würde es ihm übelnehmen?



Das sieht schon besser aus. Ein spannendes Match Dame gegen Herr, oder so sieht es zumindest aus.

PROTIP Wenn Ihr erst mit schwächern Spielern übt, bevor Ihr Euch an Agassi versucht, lernt Ihr die Schläge und Bewegungen besser und habt es dann leichter.

Nach Erscheinen auf Mega Drive und Master System war die Handheld-Version des netten Flegels nur eine Frage der Zeit. Nur hat Tecmagik bei dieser letzten Umsetzung leider fast alle Erwartungen enttäuscht.

Ihr könnt den Bodenbelag, Doppel oder Einzel und Match oder Turnier wählen oder einem Spiel zusehen, um daraus zu lernen. Letzteres klingt gut, bringt aber leider gar nichts, und man hätte es weglassen können. Ein Paßwortsystem oder Ähnliches wäre hilfreicher gewesen.

Schiedsrichter, Zuschauer, Platz und Spieler sind so schön detailliert, daß man gerne hinsieht. Das ist gut, denn an die Steuerung gewöhnt man sich nur mühselig, und soundtechnisch tut sich erbarmungswürdig wenig. Man fragt sich, an welche U-Bahn-Station sich die Programmierer mit ihrem Mikrofon gestellt haben! Auch die wenigen Sounds retten die Atmosphäre nicht mehr. Wenigstens ein paar realistische Schlag- und Ploppgeräusche hätte man doch einbauen können, oder?

Weitere Negativpunkte sammelt das Modul beim viel zu hohen und nicht wählbaren Schwierigkeitsgrad. Die Gegner unterscheiden sich kaum merklich in ihren Fähigkeiten, während Ihr ohnehin mit dem Pad kämpft.

Manches Game-Gear-Tennis hinterläßt Frust und Kopfschmerzen – dieses Modul bildet leider keine Ausnahme. Selbst mit dem Vergrößerungsglas macht es wenig Spaß – da greift man lieber zum Master System-Modul und benutzt den Gear Converter. Für ein paar Schläge kann man Tennisfans damit locken, aber die Schwächen des Spiels trüben den Spaß sehr bald.





ANDRE AGASSI TENNIS

TECMAGIK ● DM 90,- ● OKTOBER

FORMAT 2Mbit
SPIELER................................1
STUFEN 10
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN...............n/a
KONTAKT ....Sega
✆ 040 2270961

Mit Knopf 1 und 2 schmettert und volleyt Ihr den Ball per Vor- oder Rückhand. Das Steuerkreuz bewegt Euren Spieler durch das Bild. Die Steuerung ist sehr willig, aber es ist schwierig, den Ball immer zu treffen.

AKTION / STRATEGIE

GRAFIK 78%
▲ Ein scrollender Tennisplatz auf dem Game Gear ist eine bestechende Idee, aber...
▼ ...sie funktioniert nicht ganz. Es wird viel zu schwierig, einen Ball nach dem Aufschlag zu retournieren.

MUSIK 15%
▼ Igitt, was für ein ätzendes Intro. Wie soll da Tennisatmosphäre aufkommen?
▼ Kaum Soundeffekte, kein Zuschauergejubel und ein scheußlicher Jingle zwischen den Spielen.

SPIELABLAUF 77%
▲ Vorhand, Rückhand, Schmettern und Lobs bieten genug Schlagabwechslung.
▼ Die Steuerung und das ganze Spiel sind viel zu schwierig, um Spaß zu machen.

ANFORDERUNG 73%
▲ Es gibt genug Beläge, Spieler und ein langes Turnier, um Euch ausführlich zu beschäftigen.
▼ Ein Paßwort fehlt, und man kann den Schwierigkeitsgrad nicht einstellen.

PROSCORE 72%

Ein Tennisspiel ohne Paßwort kann nichts Gutes bedeuten. Agassi Tennis ist sehr enttäuschend und wohl die schlechteste Umsetzung.

MEGA DRIVE



Nachdem Ihr gezwungen wart, Eure Jugend mit unbelehrbaren Sterblichen zu verbringen, die vor Eurer Intelligenz und Eurem Können nur Ehrfurcht haben konnten, habt Ihr Euren rechtmäßigen Platz auf dem Olymp beansprucht. Allerdings hat Zeus zuviele Gottsöhne gezeugt, und nun müssen seine 32 Sprößlinge um den begehrten Platz an seiner Seite kämpfen.

Die Belohnung ist eines Gottes würdig, und Ihr habt Euer Leben mit der Vorbereitung auf diese Aufgabe verbracht, aber einfach wird sie trotzdem nicht. Nur einer Eurer unsterblichen Stiefbrüder wird in den Olymp vorgelassen und darf schließlich gegen Zeus selbst antreten. Doch vorher muß die Kleinigkeit von 1000 Welten besiedelt und erobert werden...

TWO TRIBES POPULOUSII

Vor nunmehr drei Jahren wurde Populous veröffentlicht – und schlug wie eine Bombe unter den strategieverhungerten Spielern ein. Der isometrische Blickwinkel, die auslösbaren Katastrophen und vielen Details machten es zu einem Instantklassiker, dem nach zwei Jahren das stark verbesserte two Tribes folgte. Jetzt ist es endlich auch für das Mega Drive umgesetzt.

Ursprünglich hieß das Spiel Populous II, wurde aber durch seinen Untertitel bekannt – schließlich siedeln in jedem Land zwei Stämme gegeneinander und ringen um den Boden. Ihr steuert den blauen Stamm, der Rechner den Roten. Euer Ziel ist es, die Bevölkerungszahl des blauen Stammes zu erhöhen und den der Roten zu verringern. Da Euer Gegner umgekehrt Dasselbe plant, ist es nicht so leicht, wie es klingt!

Das maßgeschneiderte Spiel war eigentlich für zwei Spieler gedacht und erlaubt Euch, vor jedem Spiel die Regeln und die Landschaft zu bestimmen. Auf den Computern war dies die Zwei-Spieler-Option, aber auf dem Mega Drive setzte man voraus, daß alleine gespielt wird und die Eroberung im Vordergrund steht. Dabei werden die Regeln vom Rechner aufgestellt, und das Ziel ist, am Ende Zeus zu besiegen.

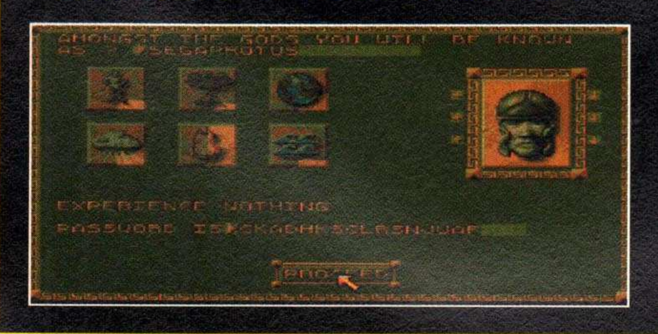
In den frühen Stufen kann es sein, daß Ihr nur etwas Erd- und Leute-Katastrophen verwenden müßt, aber später wird es sehr viel umfangreicher und Ihr habt mehr zu entscheiden. Außerdem wachsen Eure Kräfte, und bald stehen Euch auch Wasser-, Feuer-, Pflanzen- und Luftkatastrophen zur Verfügung. Leider kann auch Euer Gegner bald mit ihnen umgehen.

Ihr beginnt in einer Welt voller Land und Wasser, Bäume und Steine. Die müßt Ihr nun einebnen oder anheben, damit Eure Leute darauf siedeln können. Als Dank für das Land bieten Euch die Menschen entsprechend ihrer Zahl Manna an,





HAUPTFIGUREN



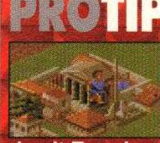








PROTIP Siedelt frühzeitig und häufig! Drückt oft auf B bei Euren Siedlungen, damit Eure Leute gezwungen werden, neue Häuser zu bauen.





das Euch besondere Kräfte verleiht. Mit Hilfe des manna könnt Ihr weitere Wunder vollbringen und beim Gegner Katastrophen auslösen.

Das Spiel besteht hauptsächlich aus dem Aufbauen und Zerstören. Habt Ihr nicht genug Leute, fehlt Euch Manna für göttliche Eingriffe,



Während die Blauen einen neuen Führer bestimmen (rechts oben), beschließt Zeus, daß es Zeit wird, eine seiner Spezialwirkungen herabzurufen (Mitte).

und Euer Gegner hat es leichter, Euch zu sabotieren. Es ist also oberstes Gebot, Eure Bevölkerung glücklich und gesund zu erhalten. Schwierig wird das "nur", wenn Euer Gegner aktiv wird. Dann müßt Ihr blitzschnell Entscheidungen treffen und vor allem Prioritäten setzen.

Bei jeder Eroberung gewinnt Ihr Erfahrungspunkte, die Eure Kraft in einer bestimmten Disziplin erhöhen. die Wirksamkeit der göttlichen Interventionen hängt hauptsächlich von diesen Erfahrungspunkten ab.

Wenn Ihr Katastrophen aufruft, hört Ihr es donnern, das Feuer prasseln, das Wasser rauschen oder den Sturm wüten. Virgin hat sich dankenswerterweise dazu durchgerungen, nur Sounds und keine Musik zu programmieren. So kann man sich auf die Handlung konzentrieren und nach Wunsch eigene Musik laufen lassen. Bei diesem Spiel fehlt sie wirklich nicht!

Populous II ist genial umgesetzt worden und jedem Strategen wärmstens zu empfehlen.

OH, IHR GÖTTER!

Es gibt drei Arten von Landesbewohnern: Gläubige, Führer und Helden. Ihr könnt Euren Anführer in einen Helden verwandeln, sobald Euer Manna es zuläßt. Habt Ihr einen Helden erschaffen, müßt Ihr sofort die "Go to papal magnet"-option anwählen, um einen neuen Anführer zu bestimmen. Es gibt folgende Helden:



LEUTE – Perseus
Er ist der klügste unter den griechischen Helden, aber auch stark und ein geschickter Soldat, der böse Siedlungen angreift.



PFLANZEN – Adonis
Adonis ist durch seinen Laubkranz um den Kopf zu erkennen. Er teilt sich nach dem Kampf, so daß Ihr immer mehr Helden gewinnt, die für Euch die Welt durchstreifen.



ERDE – Herakles
Wenn Ihr Euren Anführer in Herakles verwandelt, verdoppelt Ihr seine Stärke. Herakles kämpft auf feindlichem Gebiet.



LUFT – Odysseus
Der schnellste Held, der in Windeseile Angriffe führt und den Gegner überrascht.



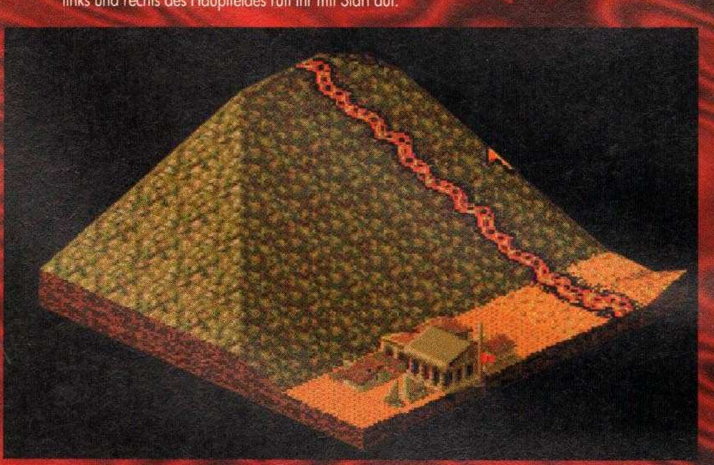
FEUER – Achilles
Auch ein schneller Läufer. Sein flammender Kopf läßt Feuer ausbrechen und alles in seiner Bahn zerkrümeln – vor allem Rote Siedlungen.



WASSER – Helena von Troja
Eine gute Heldin. Sie führt, wie der Rattenfänger, die gegnerischen Gläubigen in ein nasses Grab.



Die Karte links obenzeigt Siedlungen der Guten und Bösen an und gibt einen Umriss des vergrößerten Ausschnitts. Oben rechts wird Eure Bevölkerungsstärke angezeigt. Die Steuricons links und rechts des Hauptfeldes ruft Ihr mit Start auf.



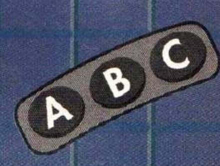
Vulkane haben die erschütterndste Wirkung auf gegnerisches Gebiet. Mehr Schaden als mit ihnen könnt Ihr nicht anrichten!



TWO TRIBES: POPULOUS II

VIRGIN ● DM 130,- ● OKTOBER

FORMAT	8MBit
SPIELER	1
STUFEN	1000
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	Passwort
KONTAKT	Sega
	✆ 040 2270961



Mit dem Kreuz scrollt Ihr die Landschaft, A ruft eine göttliche Wirkung auf. Mit B senkt Ihr Land ab, sorgt für neue Siedlungen oder wiederrugt einen Effekt. mit Start wechselt Ihr zwischen der Landschaft und der Iconanwahl. Bei der Iconwahl markiert Ihr eine Option mit dem Steuerkreuz und wählt sie mit A.

ACTION
STRATEGIE

GRAFIK 92%
▲ Alle Grafiken sind deutlich genug, um Euch einen Überblick über die Ereignisse zu geben.
▼ Jeder Effekt ist gut dargestellt, und die Katastrophe wird animiert.

MUSIK 93%
▲ Kein nervende Musik, nur geniale, passende Soundeffekte, wenn Ihr Katastrophen loslaßt.
▲ Wer Hintergrundmusik braucht, kann seine Stereoanlage aufdrehen!

SPIELABLAUF 87%
▲ Alle "göttlichen" Kräfte stehen Euch im Spiel zur Verfügung.
▼ Die einfachen Abfolgen vom Aufbauen und Zerstören werden etwas eintönig.

ANFORDERUNG 91%
▲ Wechselnde Zufallsfaktoren sorgen beim selben Level immer wieder für Abwechslung.
▲ Das Spiel wird immer schwieriger, denn Euer Gegner wird stärker.

PROSCORE 88 %

Ein altes Spiel nach Computermaßstäben, aber toll umgesetzt. Alle Originalfeatures sind vorhanden, Grafik und Sounds sind prima.

REVIEWS IN KÜRZE

MEGA DRIVE

SHINOBI III

SEGA ● DM 120,- ● OKTOBER

Ihr seid Joe Musashi, Kämpfer gegen die böse Neo-Zeed-Organisation. Wieder müßt Ihr gegen die eingeschworenen Feinde von Recht und Ordnung antreten - eine wahre Armee von tödlichen Ninjas erwartet Euch!

Es hat lange gedauert, bis das Spiel endlich fertig wurde, und unsere Erwartungen waren nach den zwei genialen ersten Shinobis entsprechend hoch. Wir hofften auf tolle Neurungen.

Alles, was Musashi kennt, ist vorhanden – besondere Ninja-Fähigkeiten, Horden von Gegnern und eine Riesenzahl toller Landschaften. Nur ist all das den ersten zwei Spielen leider zu ähnlich und wer die Vorgänger kennt, wird ein bißchen enttäuscht sein.

Trotzdem sind die Grafiken besonders hervorzuheben - es gibt tolle 3-D-Einlagen und Einbindung der Landschaft ins Geschehen. Die Sprites sind groß und klasse animiert.

Shinobi III ist ein prima



Spiel, aber seinen Vorgängern zu ähnlich – und einfacher als sie! Wer die Shinobi-Reihe noch nicht kennt und actionreiche Plattformkost mag, sollte aber auf jeden Fall probespielen.



MEGA DRIVE

WIMBLEDON

SEGA ● DM 130,- ● OKTOBER

Es gibt doch nichts Schöneres als einen heißen Sommertag in Wimbledon mit sahnigen Erdbeeren, jeder Menge VIPs und strömendem Regen vor dem Finale. Meist kehren die Zuschauer dann nach Hause zurück und schauen sich die Entscheidung vom trockenen Wohnzimmersessel aus an! Damit das ganze Jahr über Tennisfieber ausbrechen kann, hat Sega jetzt Wimbledon veröffentlicht.

Super Family Tennis auf dem Super NES war seinerzeit das erste Tennisspiel, bei dem man einen Mehr-Spieler-Adapter benutzen konnte. Auf dem Mega Drive hofft Wimbledon jetzt auf Erfolg bei der ganzen Familie. Außer der Möglichkeit, zu viert auf dem Platz herumzuhetzen, gibt es noch viele weitere Optionen. Zusammen ergeben sie eines der besten Tennisspiele auf dem Markt.

Die Details sind klasse - die Zuschauer toben, die Spieler sind nach schlechten Schlägen entnervt und führen nach guten einen Freudensprung aus. Die Präsentation ist durchweg gut. Es gibt eine prima Auswahl an Intro- und Optionsbildern, die Punkteanzeige von Wimbledon und drei Bodenbeläge, auf denen gespielt werden kann.

Viele verschiedene Schläge sind vorhanden - vom kräftigen Lob über den normalen Lob bis zu harten Volleys kann man sich durchkämpfen. Jeder der 32 Spieler hat bestimmte Stärken und Schwächen, und das Spielgefühl ist sehr realistisch. Ein Superspiel, das ewig Spaß machen wird.



MEGA DRIVE

INTERNATIONAL RUGBY

DOMARK ● DM 130,- ● OKTOBER

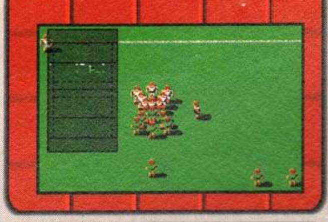
Viele Rugby-Module hat es bislang ja nicht gegeben – vielleicht, weil die großen, harten Rugbyspieler sich nicht gerne hinters Joypad klemmen? Tapfer hält Domark dagegen und hat erst eine Super-NES-Version des Computerspiels veröffentlicht, und jetzt eine fürs Mega Drive.

Ihr wählt Eure Mannschaft aus einer internationalen Liste, danach ein Freundschaftsspiel, Fünf-Nationen-Cup oder ein Weltmeisterschaftsspiel.

Treten, Werfen und Ballweitergabe sind einfach auszuführen. Bei Line-Ups oder Kicks erscheint ein Kraftmesser im Bild, und die Regel150%

n sind leicht vereinfacht worden. Trotzdem ist International Rugby sehr realistisch und beinhaltet alle Taktiken und Staistiken eines echten Teams. Leider ist der Ablauf selbst enttäuschend, da es viel zu einfach ist, zu punkten, indem man ohne Ballabgabe die Länge des Feldes hinabläuft.

Die Abwesenheit tobender Zuschauer oder des Erschöpfungsfaktors helfen dem Gameplay auch nicht gerade. Nur beim Punkten jubelt die Menge kurz und das war's dann auch schon. Das Spiel ist eine Enttäuschung und motiviert nicht zu längeren Punktejagden. Es wird nur Fans ansprechen, und auch das nur sehr kurze Zeit.



39%

GAME GEAR

WOLFCHILD

VIRGIN ● DM 80,- ● OKTOBER

Die Uniform eines Kriegers wird oft von einem Wolfsemblem verziert. in diesem Fall spielt Ihr das Wolfskind, halb Mensch, halb Wolf, das dank seiner Verwandlung zum stählernen Krieger geworden ist.

Wie ein Gladiator stampft das Heldensprite durch die Landschaft, deren Plattformen voller mieser Menschenfeinde sind. Die schießen unglaublich langsame Kugeln auf unseren Helden, der bald vor Langeweile einschläft. So uninspiriert dudelt das Ganze vor sich hin, daß man die Gegner kaum auseinanderhalten kann oder mag. Ein paar verstreute Icons erhöhen Eure Feuerkraft, und Herzen verlängern das Leben, doch man fragt sich bald, wozu eigentlich. Zum Glück kann man dank der Paßworte die öden, schon durchgespielten Levels überspringen. Die Landschaften sind hübsch, haben aber mit dem Spiel nichts zu tun, das endlose Kletter-, Lauf- und Spring-partien angesichts fader Feinde beinhaltet. Das Ganze ist frustrierend eintönig.



Eigentlich klingt die Wolfchild-Geschichte gar nicht schlecht, aber die nervigen Melodien und der langweilige Ablauf lassen den Titel ganz schnell vergessen.



Wieder findet Ihr auf diesen Seiten Tests, die wir nicht mehr im Hauptteil unterbringen konnten. Besonders interessant sind diesmal die Neuzugänge F1 auf dem Master System und NHL Hockey '94 fürs Mega Drive. Kurz vor Redaktionsschluß plumpsten sie noch auf unsere Tische – zu spät, um ganze Seiten freizuhalten. Dennoch haben wir alle Titel in langen Sitzungen auf Herz und Nieren getestet, damit Ihr kompetente Bewertungen erhaltet:

MASTER SYSTEM

SUPER OFF ROAD

VIRGIN ● DM 80,- ● OKTOBER

Wenn vier Seifenkisten sich heiße Duelle auf den Buckeln einer staubigen Piste liefern, bleibt kein Auge trocken. Gräben, Rampen und selbstmörderische Hügel verzieren das Gelände, und nur, wer als Erster durchs Ziel fährt, kommt überhaupt in die nächste Runde. Bedenkt man die Zähigkeit der Gegner, kann man nur die Zähne zusam-



menbeißen und nochmal üben.Super Off Road hat schon auf vielen Systemen Erfolg gehabt. Es folgt den bequem ausgefahrenen Spuren von GP Simulator von Codemasters, bei dem eine Links-/Rechts- Drehkontrolle die kleinen Seifenkisten über die immer kniffligeren Pisten steuert.

Ihr bekommt während des Spiels Geklegenheit, Eure Standardbereifung zu verbessern, die Beschleunigung zu erhöhen und recht nützliche Nitro-Turbos einzubauen. Gebt Euer Sieggeld zwischen den Rennen wohlüberlegt im Teileladen aus, um in der nächsten Runde vorne zu sein!

Die Steuerung ist erstaunlich einfach und die Kurse gut zu erkennen und detailliert. Die Hüpfer und Drehungen sind sehenswert, nur bei Kollisionen machen die Sprites keine gute Figur. Das Modul macht unheimlich viel Spaß, vor allem zu zweit. Eigentlich gehört es in jede Sammlung!



MEGA DRIVE

BART'S NIGHTMARE

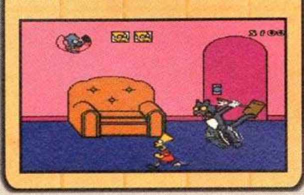
ACCLAIM ● DM 100,- ● OKTOBER

Bart zum Zweiten und hoffentlich Besseren. Was in England ein Riesenerfolg war, konnte hier nur Gähnen hervorrufen. Trotz hartnäckiger Umsetzungen und des Nachfolge-Puzzlers Krusty's Fun House schlugen die Simpsons nicht so recht auf unseren Konsolen ein.

Wie beim ersten Spiel, muß Bart in seinem Alptraum auf die Straße und seiner Schwester, älteren Damen usw. ausweichen. Diesmal ist er aber in tiefem Schlaf gefangen. Ihr müßt ihn aufwecken, indem Ihr jede einzelne seiner Hausaufgabenzettel von der Straße auflest. Jeder Zettel verursacht Bart einen anderen Alptraum. Die reichen von Riesenmäusen mit Vorschlaghammer bis hin zu einem Bartosuarier, die allesamt die Welt vernichten wollen!

Die Grafiken sind simpsontypisch, also ziemlich schlicht. Hat man da auf die Jüngeren geschielt und es sich leicht gemacht? Obwohl es viele Hauptgegner gibt, machen sie erfahrenen Spielern überhaupt keine Schwierigkeiten.

Wenn Ihr den ersten Ausflug von Bart Simpson mochtet, wird dieser Euch auch gefallen. Wenn Euch die Simpsons noch unbekannt sind, solltet Ihr Eure Erwartungen nicht zu hoch schrauben. Barts Lebensstil ist eben nicht jedermanns Sache.



75%

MASTER SYSTEM

F1

DOMARK ● DM 80,- ● OKTOBER

Fantastische Polygongrafiken und unheimlich hohe Geschwindigkeit machten F1 auf dem Mega Drive zum, naja, Renner eben. Auf dem Master System hat man sich um eine möglichst getreue Umsetzung bemüht, aber hier spielten die Systembeschränkungen den Programmierern doch einen Streich.



F1 ähnelt in Grafik und Spielablauf sehr den Klassikern Pole Position und Pitstop - nur, daß die Geraden und Kurven natürlich anders verteilt sind. Es gibt ein paar Brücken und Schluchten, aber im allgemeinen fehlen die streckentypischen Besonderheiten, die auf dem Mega Drive für tolle Rennatmosphäre sorgten.

Ihr könnt zu zweit bei geteiltem Screen fahren und Euren Wagen nach Wunsch verändern. Leider gibt es nur acht Rennstrecken und Boxenstops bestehen nur aus einem kurzen Anhalten mitten auf dem Asphalt, von dem aus man zum Reifenwechsel hochgehoben wird. Alles ziemlich einfach und ohne Atmosphäre.

Die Steuerung ist ziemlich ruppig, und die tückischen Kurven sind frustrierend schwer zu nehmen. Die vertrauten Dröhn- und Quietschgeräusche erinnern an die frühen Tage der Rennsimulationen mit ihren einfachen sportlichen Inhalten. Viel Neues bietet diese Umsetzung nicht.

61%

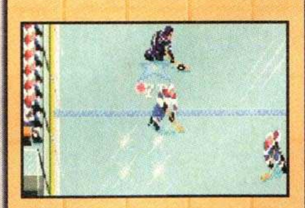
MEGA DRIVE

NHL HOCKEY '94

EA ● DM 130,- ● OKTOBER

Wenige Sportspiele haben soviel Aufsehen erregt wie EAs NHLPA Hockey '93, und jetzt blüht uns eine noch weiter verbesserte '94er Version. Mehr Statistiken, Optionen und Mannschaften sind zu finden, und die Fans werden zufrieden sein. Wenn Ihr noch kein Spiel aus EAs Reihe besitzt, wird es Zeit, aus der Höhle zu kriechen und das Mega Drive einzustöpseln!

Ein Profilsystem von 144 Spielern überläßt Euch die Aufstellung. Bei Spielbeginn bricht die Orgel dann in Jubeltöne aus und ab geht's! Die Zwischensequenzen und Spezialeffekte sind wesentlich besser als bei den zwei Vorgängern, und dank



der neuen Bewegungen wird das Modul zum realistischsten Eishockeyspiel überhaupt – so dachten wir zumindest.

Tatsächlich ist der Spielablauf mangelhaft, obwohl alles schneller abgeht.Am einfachsten erzielt man Punkte, indem man in den Torhüter hineinfährt und einen anderen Spieler nachkommen läßt. Die Tricks und Feinheiten von NHLPA waren sehr viel interessanter. Diese Version ist bei weitem nicht so gut wie die '93er.



SEGAPRO

MIT TOLLEM T-SHIRT-ANGEBOT!



IM ABO

Abonniere jetzt und bezahle nur DM 5,85 pro Heft anstatt DM 6,50!

UND

Du bekommst ein SegaPro-T-Shirt – umsonst!

- SegaPro ist 100% farbig – eine der buntesten Zeitschriften des Universums
- Es ist total actiongeladen – bei SegaPro ist richtig was los
- SegaPro informiert zuverlässig über alle Spiele für die Sega-Konsolen sowie Hardware und bringt News aus Deutschland, den USA, Japan und Großbritannien. Wenn's in SegaPro nicht steht, passiert's nicht!
- ProTips sind Anleitungen zu den beliebtesten Spielen – und was für welche! Echte Screenshots, um Dir Schritt für Schritt zu helfen. Damit macht Dein Spiel erst richtig Spaß!

SEGAPRO ABONNEMENT-FORMULAR

Ich halt's nicht mehr ohne mein SegaPro T-Shirt aus – Ich möchte SegaPro ab sofort zum Jahrespreis von

☐ DM 70,20 (Deutschland)
☐ DM 99,20 (Europa)
☐ DM 128,20 (Rest der Welt)

für 12 Ausgaben abonnieren.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ Durch Bankeinzug
BLZ ....
Geldinstitut ....
Konto-Nr. ....

☐ Per Scheck (muß dem Coupon beiliegen)
(Auszustellen an: SegaPro)
Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) ....
Datum ....

Bitte schicken Sie mir SegaPro an folgende Anschrift (Dies ist meine aktuelle Adresse, Änderungen teile ich umgehend mit):

VORNAME / NAME ....
STRASSE / HAUSNUMMER ....
PLZ / ORT ....

1. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) ....
Datum ....

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift:

2. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) ....
Datum ....

Und jetzt? Schicke diesen Coupon an folgende Anschrift und freue Dich auf SegaPro:

SegaPro Abo-Service
Paragon Publishing Ltd
Postfach 101905
44719 Bochum

SEGA PRO



NACHBESTELLUNGEN

Die ersten 12 Ausgaben von Deutschlands informativem und farbenfrohem Lesestoff für MS, MD, GG und Mega-CD finden reißenden Absatz. Ausgaben 2, 3, 4, 6, und 7 sind inzwischen vergriffen, aber die anderen 7 sind noch zu haben. Bestellt noch heute!



Ausgabe 1
DM 6.50

Unsere explosive erste Ausgabe mit Previews zu Sonic 2, Superman und Smash TV. Außerdem komplette Reviews zu Alien 3 (MD), Atomic Runner (MD), Ninja Gaiden (MS), Prince of Persia (GG), Thunder Force IV (MD) u.v.m. Im Heft: 7 Seiten Shoot-'Em-Ups.



Ausgabe 5
DM 6.50

Ein exklusives Review zu Global Gladiators! Außerdem auf 4 Seiten ein ausführlicher Bericht über die Spiele und Neuheiten der CES in Las Vegas. Wir haben Amstrads Mega PC unter die Lupe genommen - unglaublich, was diese Maschine zu bieten hat! Eine komplette Asterix-Lösung auf 12 Seiten und Reviews zu Aleste (CD), Batman Returns (MD), Ecco (MD), Toxic Crusaders (MD) und mehr!



Ausgabe 8
DM 6.50

In dieser Ausgabe: Wie Mega-CD-Spiele hergestellt werden und die heißeste Games werden getestet. Previews von Mazin Saga und Jungle Strike sowie volle Reviews zu Final Fight (CD), Sewer Shark (CD), Jaguar XJ220 (CD), Shining Force (MD), Battletoads (MD), Flintstones (MD) und WWF Steel Cage (GG). Nicht zu vergessen, die erstaunliche Anleitung zu Ecco the Dolphin!



Ausgabe 9
DM 6.50

In dieser spektakulären Ausgabe werden Chuck Rock (CD), Hook (CD), Sunset Riders (MD), Kick Off (MD), Another World (MD), Batman Returns (MS), Tecmo Soccer (MS), Evander Holyfield (GG), Streets of Rage (GG) u. v. a. besprochen. Neue Info über di Zukunft der Elektronik-Unterhaltung im Hinblick auf di 3DO und den Laser Active von Pioneer.



Ausgabe 10
DM 6.50

bringt aktuelle News und Previews, Reviews zu Jungle Strike (MD), Superman (MD/MS), Willy Beamish (CD), World Cup Soccer (MD), Mig-29 (MD), Crash Dummies (GG/MS), Muhammad Ali Boxing (MD), Summer Challange (MD) und Bulls vs Blazers (MD) findet Ihr in dieser Ausgabe. Auch super Tips und vier Poster der Kämpfern aus Street Fighter II.



Ausgabe 11
DM 6.50

Mit dem Mortal Kombat-Special in aller Ausführlichkeit. Plus einem Preview zu Jurassic Park und Infos über die CES-Show in Chicago. Reviews zu: Batman Returns (CD), Snow Bros (MD), Strider II (MD), GP Rider (MS), Galaga 2 (GG), Superman (GG) u.v.a.



Ausgabe 12
DM 6.50

bringt Euch ein vierseitiges Review zu F1 Strike Eagle II plus 26 weitere Reviews: u. a. BOB, Bubsy, Golden Axe 2, Mortal Kombar, Power Challenge, Sherlock Holmes 2, General Chaos u.v.a.
Im Preview: Sonic CD, Fantasti Dizzy. The Flintstones in einer fünfseitigen Komplettlösung mi Screenshots!

Bitte schickt mir die folgende(n) Ausgabe(n) von SegaPro:

		ANZAHL	PREIS
Ausgabe 1	DM 6,50		
Ausgabe 5	DM 6,50		
Ausgabe 8	DM 6,50		
Ausgabe 9	DM 6,60		
Ausgabe 10	DM 6,50		
Ausgabe 11	DM 6,50		
Ausgabe 12	DM 6,50		

Zwischensumme: DM

Portokosten
1 bis 3 Ausgaben: DM 4,-
4 und mehr Ausgaben: DM 8,- DM

Scheck zahlbar an SegaPro DM

Name...

Anschrift..

....

....

....

Bitte schickt dieses Coupon oder eine Kopie davon (zusammen mit einem Scheck über die korrekte Summe, zahlbar an SegaPro) an folgende Adresse:

SegaPro Nachbestellungen,
Postfach 101 905,
44719 Bochum.

Scheck muß der Bestellung beiliegen.

PRO TIPS

**Wenn Ihr hinter Hinweisen, Tricks und bebilderten Lösungen herseid, seid Ihr hier an der richtigen Stelle!
Jeden Monat liefert Euch SegaPro ausführliche Tricks und Tips für alle Sega-Systeme!
Vergeßt aber nicht, daß diese Seiten ohne Eure Hilfe nicht zustande kommen könnten! Die beste Einsendung wird mit einem brandheißen Sega-Modul belohnt; na, wenn das nichts ist...
Schickt Eure Tips und Tricks an:**

**SegaPro Lesertips
Postfach 101 905
44719 Bochum.**



TIP DES MONATS

MASTER SYSTEM

INDIANA JONES

Level 1:
Beim Hangeln übers Wasser solltet Ihr die Leine möglichst weit unten anfassen, um beim Absprung zum nächsten Seil nicht unter die Decke zu stoßen. Sobald Ihr die vier langen Seile erreicht, klettert entweder am ersten oder am dritten hinauf und springt in den Gang oben links. Wenn das "Kreuz Coronados" gesichtet wird, geht zunächst nach links, springt über die brüchige Plattform und klettert das nächste Seil hinauf. Wenn Ihr von der Plattform zum nächsten Seil springt müßt Ihr schnell hinaufklettern und in den rechten Gang mit der Mauer springen, bevor Ihr den Reiter erwischt. Über diesen Weg könnt Ihr das Kreuz einsammeln. Wieder zurück beim Seil mit dem Reiter, springt diesmal für einen Zwischenstop in den linken Gang. Sobald der Reiter nach unten verschwunden ist, klettert weiter hinauf (ignoriert die übrigen Gänge). Oben rechts erreicht Ihr den Ausgang.

Level 2:
Paßt beim Springen über die einzelnen Wagons auf, daß Ihr nicht dazwischenfallt! Stellt Euch zwei Schritte vor die Giraffen und wartet, bis der Kopf unten ist. Springt dann und haltet dabei die Steuerung rechts oben. Tut dasselbe bei den Nashörnern.

Level 3:
Geht zuerst vorsichtig nach rechts und wartet den ersten Feuerball ab, bevor Ihr weitergeht. Wenn Ihr den Abgrund übersprungen habt, haltet die Sprungtaste gedrückt: So könnt Ihr in diesem Gang den Feuerbällen davonhüpfen und am Ende das Seil hinunterklettern, klettet dann links das nächste Seil hinauf, springt in den Gang nach links (Vorsicht: Ratte) und überspringt die Feuerbälle. Ratten solltet Ihr in Ruhe lassen, springt einfach über sie hinweg. Auf dem weiteren Weg die Sprungtaste so oft wie möglich gedrückt halten, um Zeit zu sparen. Tief unten in den Katakomben ist der "Schild des Grals" und gleich daneben der Ausgang.

Zuvor trefft Ihr auf eine Maus, die auf einer Plattform hin- und herläuft. Bleibt links auf der Plattform. Wenn sie springt, springt über sie hinweg und paßt auf, daß Ihr nicht in der Lava landet.

Level 4
Nehmt Euch rechts den Peitschenvorrat und klettert auf die Leiter. Weiter geht's im Zick-Zack nach oben. Auf einem Vorsprung findet Ihr eine Sanduhr und darüber weitere Peitschen. Stellt Euch auf dem Sims mit den Peitschen ganz nach rechts. Schwingt die Peitsche, so daß sie sich um einen runden Vorsprung in der Mauer wickelt und Euch zum nächsten Vorsprung mitschwingt. Es gibt zwei weitere Stellen, an denen Ihr nur noch mit der Peitsche weiterkommt. Bleibt beim nächsten Zeitvorrat erst rechts auf dem Sims stehen und wartet den Feuerball ab, bevor Ihr Euch die Sanduhr nehmt. Oben rechts findet Ihr den Ausgang. Laßt Euch beim Ausgang nicht von den Ratten angreifen, schwingt einfach über sie hinweg zum Tor, das zum Ausgang führt.

Level 5
Sobald Ihr das Luftschiff betreten habt, klettert die Leiter hinauf, um Euch dann etwa im Zick-Zack-Verlauf nach oben zu bewegen. Achtet auf die Cowboys, die meistens bei den Leitern lauern. Sobald Ihr "Das Tagebuch des Grals" in der obersten Ebene gesichtet habt, geht in der Ebene darunter ganz nach rechts, dort führt Euch eine Leiter nach oben. Sammelt das Tagebuch ein und geht dann wieder ganz nach unten. Weiter rechts führt eine Leiter nach oben, aber diesmal in den rechten Teil des Luftschiffs. Haltet in der oberen Ebene die Sprungtaste gedrückt, so schafft Ihr es noch, Eure Zeit aufzufrischen, indem Ihr die Sanduhr nehmt.

Weiter rechts führt eine Leiter nach unten. Haltet Euch jetzt immer links auf, wenn Ihr nach rechts geht, landet Ihr in einer Sackgasse. Wenn Ihr den unteren Passagierraum erreicht habt, geht ganz rechts zur Leiter. Nun gibt es nur noch einen Weg zum Flugzeug, mit dem Ihr diese Runde verlassen könnt.

Level 6
Hier ist reine Geschicklichkeit gefragt, um die Kreissägen zu überwinden. Ihr findet in dieser Ebene unterwegs keine Sanduhr, geht also zügig vor. Geht in den Plattformen vor den Kreissägen dicht an den Rand, dann 2 Schritte zurück und springt, damit Ihr nicht Gefahr lauft, hinaus in eine Kreissäge zu springen. Wenn Ihr die Strecke bereits kennt, bewegt Euch auf den längeren Strecken hüpfend vorwärts, um Zeit zu sparen. Merkt Euch die Buchstabensteine I E H O V A, um später in richtiger Reihenfolge den Gral zu erreichen. Wenn Ihr den Gral habt, lauft trotzdem schnell weiter, denn es müssen noch drei Gruben übersprungen werden, um das Spiel zu beenden.

von Sascha Deckmann, Trier

WONDERBOY 3

Paßwort:
Mit dem folgenden Paßwort besitzen Sie bereits sämtliche Ausrüstungsgegenstände und die höchstmögliche Anzahl an Herzen: "WEST ONE 000 0000 000".

Tip von V. Sascha Dechmann, Trier

MASTER SYSTEM



Sascha Deckmann aus *Trier*, gewinnt den Tip des Monats. Fantasy Star ist unterwegs zu Dir! Herzlichen Glückwunsch!

POPULOUS

Levelanwahl:
Im Auswahlmenü auf New Game gehen und A drücken, dann gewünschte Zahl eingeben.

eingesendet von M. Neumüller

MASTER SYSTEM

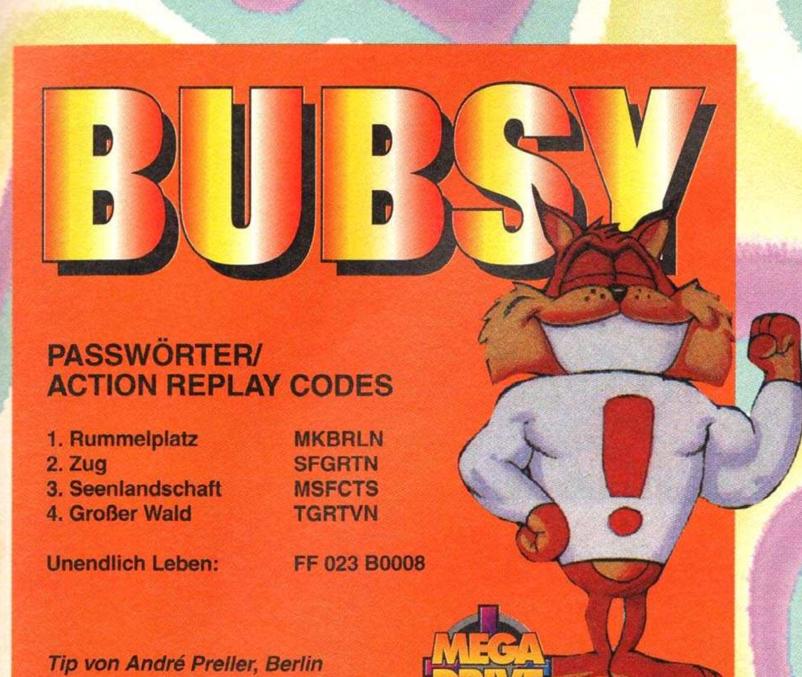
FORGOTTEN WORLDS

MEGA DRIVE

Action Replay / Verwendung

FF110 90028	PLAYER 1 - UNVERWUNDBAR
FF1A4 70028	PLAYER 2 - UNVERWUNDBAR
FF110 60099	VERBESSERTE GELDEINNAHME - PLAYER 1
FF1A4 40099	VERRBESSERTE GELDEINNAHME - PLAYER 2

eingesendet von R. Bartuschek.



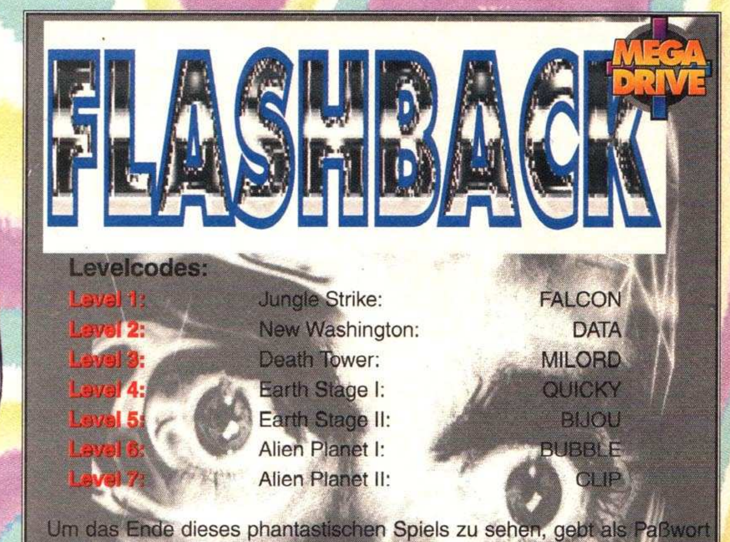
BUBSY

PASSWÖRTER/ ACTION REPLAY CODES

1. Rummelplatz	MKBRLN
2. Zug	SFGRTN
3. Seenlandschaft	MSFCTS
4. Großer Wald	TGRTVN
Unendlich Leben:	FF 023 B0008

Tip von André Preller, Berlin

MEGA DRIVE



FLASHBACK

MEGA DRIVE

Levelcodes:

Level 1:	Jungle Strike:	FALCON
Level 2:	New Washington:	DATA
Level 3:	Death Tower:	MILORD
Level 4:	Earth Stage I:	QUICKY
Level 5:	Earth Stage II:	BIJOU
Level 6:	Alien Planet I:	BUBBLE
Level 7:	Alien Planet II:	CLIP

Um das Ende dieses phantastischen Spiels zu sehen, gebt als Paßwort ganz einfach CYGNUS ein!

eingesendet von Martin Steinmann, Schauding (Oberösterreich)

LAND OF ILLUSION

MASTER SYSTEM

Fundorte der 14 Powersterne:

1. Forrest Stage:
Mit dem Seil geht Ihr zur zweiten Höhle im Baum und klettert rechts die Wand hoch.

2. Lake Stage:
Nachdem der Wasserpegel gestiegen ist, schwimmt Ihr in die Unterwasserhöhle, wo Euch jetzt keine Strudel mehr behindern.

3. Blacksmith Castle Stage:
Nachdem Ihr die erste Leiter hochgeklettert seid, nehmt die Sprungfeder und springt rechts hoch.

4. Castle Ruins Stage:
Wenn Ihr das Seil habt, lauft bis nach links an die Wand und klettert hoch.

5. Tiny Cavern Stage:
Hierzu braucht Ihr wiederum das Seil. Geht bis zu den drei Leitern, die die beiden Labyrinthe miteinander verbinden. Klettert links in die Wand. Ihr kommt zu einem Bonusraum. Macht Euch klein und geht weiter links durch die Wand. Sobald Ihr runterfallt, drückt nach rechts.

6. Flower Field Stage:
Geht nach den Pusteblumensamen auf die zweite Blume, verkleinert Euch, wartet auf den Schmetterling und springt auf ihm weiter nach rechts.

7. Palace Ruins Stage:
Klettert die zweite Leiter hinauf und mit dem Seil rechts hoch, wo sich rechts in der Wand auch ein Bonusraum befindet (verkleinern).

8. Toy Workshop Stage:
Nachdem Ihr das Klavier passiert habt, betretet die Tür und geht nach rechts.

9. Craggy Cliff Stage:
Klettert die erste Wand hoch und springt auf den Geier nach links.

10. Desert Stage:
Wenn Ihr die verschlossene Tür am Levelende geöffnet habt, holt Euch den Schlüssel nochmal, legt ihn vor die Tür des Endgegners und springt auf den Absatz nach links in die Wand.

11. Good Princess Castle Stage:
Am Ende des ersten Abschnitts habt Ihr die Wahl zwischen zwei Türen. Nehmt die obere, spielt den Abschnitt durch und klettert die Wand hoch.

12. Sand Castle Stage:
Vor dem Wasserbecken mit den Quallen klettert Ihr links die Wand hoch.

13. Beanstalk:
Wenn Ihr ganz oben angekommen seid, geht links auf die Wolke und laßt Euch runterfallen.

14. Phantom Castle Stage:
Geht am Anfang in die rechte Tür. Spielt den Abschnitt durch und Ihr habt alle 14 Sterne. Jetzt erwarten Euch ein anderes Ende und 1 Million Bonuspunkte!

eingesendet von Sebastian Müller, Adelebsen.



JUNGLE STRIKE, 2. TEIL

MEGA DRIVE

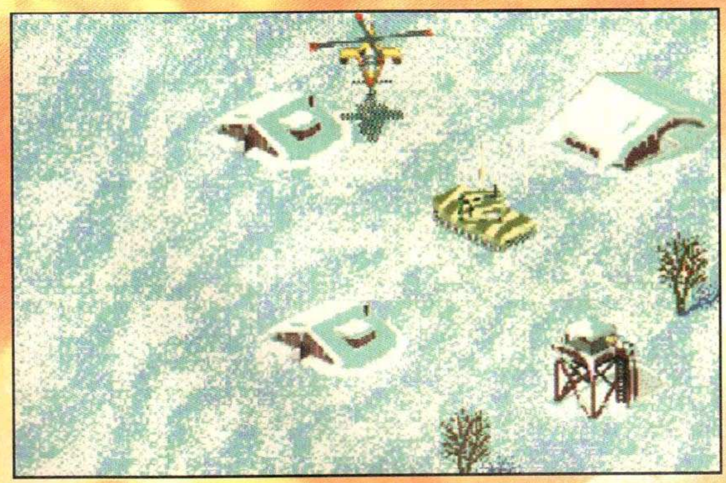
JUNGLE STRIKE

DIE FORTSETZUNG VON D

Die späteren Aufträge sind ziemlich harte Nüsse, doch unsere Asse in der Redaktion haben sie natürlich geknackt. Jetzt laufen sie zwar alle mit künstlichen Zähnen herum, aber das Spiel ist gelöst! Hier sind alle Tips, die Ihr für Jungle Strike braucht.



Immer wenn Ihr einen Elektrozaum passiert, könnt Ihr Euch auf etwas Unangenehmes gefasst machen. Ein Warnton zeigt die Gefahrenzone an, wo von allen Richtungen auf Euch gefeuert wird. In diesen Gebieten ist größte Vorsicht geboten!



In diesem eisigen weißen Gebiet wird Euch das Leben auch nicht gerade leicht gemacht. Viele Ziele sind vom Schnee verdeckt und obwohl die Gegend hübsch aussieht, müßt Ihr härter denn je kämpfen: Gefährliche Panzer und feindliche Apachen haben es auf Euch abgesehen.

KAMPAGNE 6

Schneefestung

WS6MHPZF9TJ

AUFTRAG 1 – WILD BILL

Fliegt von der Basis aus direkt nach Westen zum Gefangenenlager. Es wird von Gatling-Gewehren, Truppen und von Türmen aus bewacht. Nähert Euch vorsichtig, und überquert die Mauer erst, wenn das Gelände frei ist. Vernichtet die Gegner, indem Ihr gegen den Uhrzeigersinn um die Mauer fliegt. Bleibt in Bewegung und setzt Hellfires und Gewehre gegen die Wachtürme ein. Ist das Gelände frei, rettet Ihr fünf Gefangene einschließlich Wild Bill. Eine Textmeldung sagt Euch, wenn Wild Bill in Sicherheit ist. Danach gibt es auch eine Panzerungsreparatur zu entdecken.

AUFTRAG 2 – RADARSTATIONEN

Fliegt vom Lager aus nach Südwesten zu den drei Radarstationen. Jede wird von einem Gatling-Gewehr bewacht. Feuert beim Anflug auf die Stellungen, wenn die Gewehre in die andere Richtung zeigen. Schießt dann auf die Kleinlaster, und die Radarschüsseln verschwinden mit ihnen. Fliegt nicht in den Zaun, er ist tödlich!

AUFTRAG 3 – RAKETENDEPOT

Zwei M1-Panzer bewachen das Raketenlager. Sie schießen schnell und gemein! Ihr müßt Raketen (mindestens zwei) gegen sie einsetzen und angreifen, wenn Ihre Zielrohre in die andere Richtung zeigen. Zerschießt die Türme von außerhalb des Zauns. So müßt Ihr Euch nicht um die Panzer kümmern.

Ist das Gebiet geräumt, legt die Raketen mit dem Kettengewehr frei und lahm.

AUFTRAG 4 – GENERAL FINDEN

Fliegt nach Nordosten, um den sowjetischen Waffenspezialisten zu finden. Er kennt die Standorte der Raketenwerfer. Das Gebiet ist von Panzern umgeben, die Ihr angreift, wenn sie sich in die andere Richtung drehen.

Der General versteckt sich in einer der Hütten. Sie ist mit dem gelben punkt markiert. Legt Munition in den anderen Hütten frei - hier gibt es einiges zu finden!

AUFTRAG 5 – RAKETENWERFER

Überall stehen Raketenwerfer. Jeder hat einen Panzer in der Nähe, der Euch beim Angriff auf die Pelle rückt. Am besten werft Ihr in schneller Folge zwei Raketen auf jeden Werfer ab, bevor die Panzer Euch nahe kommen. Seid Ihr nicht schnell genug, erledigt erst die Panzer mit dem üblichen überraschungsangriff, wenn sie in die andere Richtung gucken. Von den sechs Werfern müssen nur fünf zerstört werden, damit der Auftrag ein Erfolg wird.

AUFTRAG 6 – STROMLEITUNGEN

Setzt die vier Umspannmasten und die Station außer Betrieb. Jeder Turm wird von einem M1-Panzer bewacht, der erst beseitigt werden muß. Ihr braucht viel Munition für diese Teile, also verliert nicht die Geduld. Wenn Ihr den Panzer beim östlichen Turm sprengt, erscheint eine Munitionskiste. In einer kleinen Hütte nahe der Station lagert Treibstoff. Unterhalb der Station findet Ihr ein Reparaturset für Eure Panzerung.

AUFTRAG 7 – FESTUNG

Es kann schwierig werden, diese unterirdischen Forts zu



Ein paar Eisenbomben sind alles, was Ihr benötigt, um diese Brücken zu zerstören. Orientiert Euch einfach am Fluß und nichts kann schief gehen!

finden. Sucht nach einem kleinen Fels im Schnee. Wenn Ihr auf ihn schießt, wird eine Kammer sichtbar. Die Forts sind in einem bestimmten Muster angeordnet und leicht darüber oder darunter zu finden, wenn Ihr erst eines entdeckt habt. Die sechs Forts bilden ein raster. Achtet auf die Schneehügel in ihrer Nähe. Darunter liegen meistens Kammern mit Munition, Treibstoff und Panzerungsreparaturen.

AUFTRAG 8 - SPRENGKÖPFE
Wenn Ihr eine Kammer sprengt, müßt Ihr den Atomsprengkopf mitnehmen. Schießt auf den Container, um den Sprengkopf sichtbar zu machen. Holt die Truppen hinein, nehmt den Sprengkopf und schießt nicht auf ihn!! Sonst müßt Ihr ins Basislager zurück. Richtet das Kettengewehr erst auf die Truppen, aber seid vorsichtig.

KAMPAGNE 7

Flußkommando
TMHPGCFDYRL

AUFTRAG 1 - F 117 STEALTH FIGHTER
Fliegt vom oberen Kartenrand fast gerade nach Süden. Dort findet Ihr den Tarnbomber unter einer dichten Laubdecke. Er wird von drei doppelläufigen Luft-Luft-Werfern, sowie Truppen bewacht. Benutzt AIM-92er gegen die Luft-Luft-Angriffe und bleibt in bewegung. Ihr braucht nur vier bis fünf AIM-92er für jeden Werfer. Mit dem Kettengewehr legt Ihr den Stealth Fighter frei, nachdem das Gebiet frei ist. Wenn Ihr auf dem Helipad direkt neben dem Flugzeug landet, hebt Ihr automatisch im Stealth ab!

AUFTRAG 2 - BRÜCKEN
Die Natur des Tarnbombers macht es ziemlich mühselig, ihn zu drehen - sein Wendekreis ist riesig! Die feindlichen Brücken spannen sich über die Flußläufe, sind also leicht zu finden. Für jede Brücke genügen zwei bis drei AIM-92er. Fliegt vorbei und laßt unterwegs die AIMs los. In der Nähe der meisten Brücken patrouillieren panzer, aber wenn Ihr in Bewegung bleibt, stellen sie kein Hindernis dar. Wenn Ihr eine Brücke verpaßt, nehmt Euch die Zeit, in einer weiten Kurve direkt zurückzufliegen. Ihr braucht nur sechs der Brücken zu sprengen.



Es ist gar nicht so einfach, den Stealth Fighter im grünen Dickicht des südamerikanischen Dschungels im Griff zu halten. Die Kontrollen sind schwierig zu handhaben und wenn Ihr nicht aufpaßt, könntet Ihr Euer Leben verlieren, indem Ihr in dieses steinige Gebilde kracht.

AUFTRAG 3 - DROGENFELDER
Im Nordwesten liegen Felder, auf denen vorwitzige Dealer Cannabis pflanzen. Verbrennt die Felder und Gewächshäuser mit Eisenbomben. bleibt auf großer Höhe. Die könnt Ihr im Stealth Fighter mit "Hoch" und "Runter" verändern. Fliegt Ihr zu tief, könntet Ihr leicht einen Turm oder ein Gewächshaus rammen und sofort ein Leben verlieren.

AUFTRAG 4 - PATRIOT-RAKETEN
Dieser Auftrag ist sehr schwierig. Ihr müßt den Stealth gut beherrschen. Räumt erst das Gebiet um jede Patriot frei (mit beliebigen Waffen). Während dieses Auftrags habt Ihr unbegrenzt Munition, also schießt, was das Zeug hält.

Schwieriger wird es, die patriots selbst zu treffen. Am besten fliegt Ihr sie tief an, laßt ein paar Eisenbomben los und steigt dann schnell hoch, um nicht im Raketenwerfer zu landen. je höher Ihr steigt, desto schwieriger wird es, Euer Feuer auszurichten.

AUFTRAG 5 - TREIBSTOFFLAGER
Viele Treibstofflager werden von Sheridan-Panzern bewacht. Räumt erst allen Bodenwiderstand aus dem Weg, bevor Ihr Euch an den Lagern versucht. Mit Eisenbomben und AIM-92ern schaltet Ihr die Panzer und Bodentruppen aus. Nehmt danach die AIMs für die eigentlichen Lager. Dieser Auftrag ist knifflig, weil man leicht gegen die Lager fliegt und kaum rechtzeitig ausweichen kann. Am besten fliegt Ihr etwas nach links oder rechts versetzt und laßt beim Darüberfliegen Eisenbomben oder AIMs los. Hier braucht Ihr viel Geduld und Nerven.

AUFTRAG 6 - ATOMRAKETEN
Fliegt nach Norden und schießt die Pyramiden auf, in denen die Atomraketen versteckt liegen. Die Steuerung des Tarnbombers kann wieder ziemlich frustrierend sein, denn es ist sehr leicht, in die Pyramiden zu fliegen, während man auf sie feuert. Sucht die alten Ruinen und schaltet die Bodentruppen mit AIMs aus. Wenn das Gebiet frei ist, brecht die Monumente mit Gewehren auf. Achtet darauf, daß die Geschütze darin deaktiviert sind!!

AUFTRAG 7 - STEALTH-HANGAR
Dieser Auftrag ist wohl der leichteste im ganzen Spiel. Ihr müßt nur zum deutlich markierten Landestreifen zurückkehren und wieder in Euren Comanche-Hubschrauber klettern. Von dort aus fliegt Ihr zur Basis, damit die Kampagne erfolgreich beendet wird.



KAMPAGNE 8

Berge

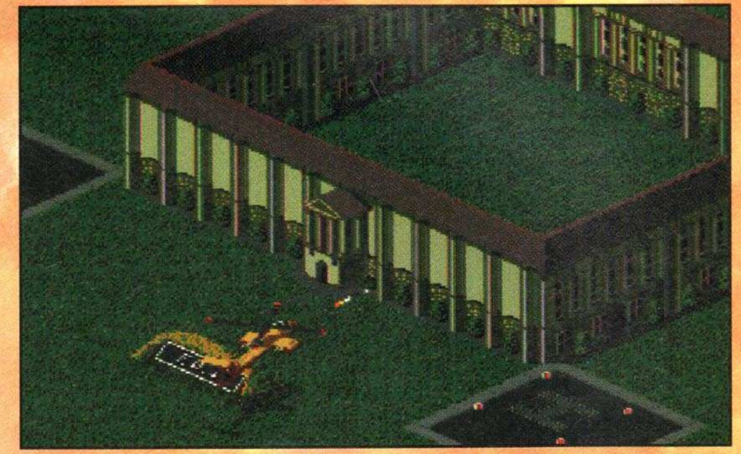
7PGCZJYK3XM

AUFTRAG 1 – KONTROLLTURM

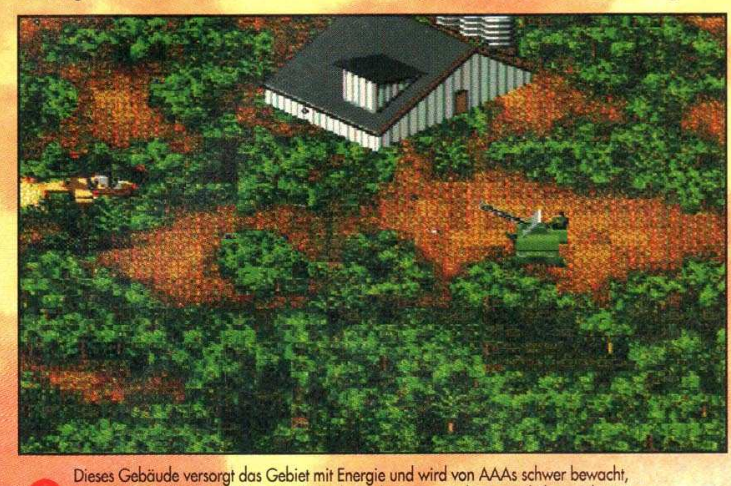
Vom äußersten Nordwesten aus müßt Ihr einen Abstecher nach Süden, zu den vier Türmen, machen. Das erste Paar könnt Ihr leicht zerstören. Sie werden nur von einem Soldaten mit Bazooka bewacht. Wenn Ihr die Bodentruppen ausgeschaltet habt, könnt Ihr die zwei Türme zerstören. Die anderen beiden, direkt südlich davon, werden von mobilen Kanonen bewacht, die Euch viel Schaden zufügen können. Mit Raketen oder Hellfires könnt Ihr sie unschädlich machen. Zerstört anschließend die Türme mit dem Kettengewehr. Wenn Ihr mit den Panzern klarkommt, ist dieser Auftrag einfach.



Alle Terroristen sind besiegt, jetzt geht's dem Obergauner an den Kragen!



So wird man zum Krigshelden. Washington hat schon genug am Hals, ohne daß ein wildgewordener Scharfschütze die Gegend unsicher macht. Konzentriert Euch auf Eure Ziele, damit Euch die Peinlichkeit erspart bleibt, zum Stützpunkt zurückkehren zu müssen.



Dieses Gebäude versorgt das Gebiet mit Energie und wird von AAAs schwer bewacht, die gern und schnell schießen. Pirscht Euch von hinten an sie heran und überrascht sie!



AUFTRAG 2 – TOMAHAWKS

Südlich der Türme seht Ihr drei Felsen, die mit den gelben punkten auf der Karte bequem zu finden sind. Räumt die zwei Panzer in der gegend mit Hellfires beiseite und haltet mit dem Kettengewehr auf die Felsen. Dadurch legt Ihr einen großen Raketenaustritt frei. Wenn Ihr alle drei Austrittspunkte freigelegt habt, ist der Auftrag erfolgreich beendet.

AUFTRAG 3 – STROMVERSORGUNG

Fliegt von den Tomahawks aus fast direkt nach Osten. Dann kommt Ihr an ein schwerbewachtes Umspannwerk. Schaltet erst die vier Gatling-Gewehre aus, indem Ihr sie von der anderen Seite anfliegt und von hinten zerschießt. Eine Rakete müßte reichen. Schaltet anschließend die bodentruppen und den feindlichen Apache-Hubschrauber aus. jetzt könnt Ihr Euer Kettengewehr auf die Umspannstation richten. Damit ist der Zugang zur Villa des Verrückten gesichert.

AUFTRAG 4 – VILLA

Fliegt nach Nordwesten zu der imposanten Villa. Dort erwarten Euch Laster, Panzer, Bodentruppen und massenhaft Gatling-Gewehre. Achtet auf Eure Panzerung, denn ein paar Runden in der Luft lohnen sich. Schießt mit Raketen und Hellfires auf alles - es gibt reichlich Nachschub. unter den Pyramiden in der Nähe lagern Munition und Treibstoff. Gleich östlich der Villa liegt ein Panzer-Reparaturset verborgen.

Nachdem die erste Verteidigungswelle stillgelegt ist, schießt mit Raketen und Hellfires weiter. Vorsicht, mehr Panzer werden zur Verstärkung anrollen. Ungefähr zur Halbzeit Eures Villa-Angriffs erscheinen auch weitere Bodentruppen, die sofort auf Euch schießen. Schaltet sie mit Hellfires aus und feuert solange auf die Villa, wie die Munition reicht.

AUFTRAG 5 – DROGENBARON

Nein, die finstere Gestalt ist natürlich nie zuhause, wenn man anklopft! Er ist östlich des Flußnetzes, das Ihr auf der Landkarte findet. Wenn Ihr das Bootshaus am Westende des Flusses gefunden habt, zerschießt es. Darunter kommt der Drogenbaron in seinem Boot zum Vorschein. Säubert die Gegend mit Hellfires – es werden Panzer aufgefahren und Bodentruppen schießen auf Euch. Ist das Boot zerstört, taucht der Drogenbaron in einem kleinen Rettungsboot auf, und Ihr könnt ihn als Geisel gefangennehmen!

AUFTRAG 6 – LANDESTREIFEN

Fliegt nach Süden und sucht die Landebahn, die zerstört werden muß. Nur so verhindert Ihr die Flucht des Irren. Dazu müßt Ihr Raketen gegen die Panzer und den Apache-Hubschrauber des Gegners einsetzen. zerstört auf jeden Fall alles Fluggerät auf der Landebahn und vergeßt den Tanker knapp nördlich nicht!

AUFTRAG 7 – BUNKER

Fliegt von der Landebahn aus gerade nach Osten zum Bunker. Dort müßt Ihr die vier Gatling-Gewehre auf den Ecken zerschießen. Holt die Panzerungs-Reparatursets aus den Gewehrruinen auf der Nordostecke und schaltet anrückende Panzer und Bodentruppen aus.

Zerschießt jetzt den äußeren Schild des Bunkers mit allen Raketen und Hellfires, die Ihr habt. Fliegt dann etwas nach Südosten. Dort seht Ihr einen Laster und drei Munitionskisten. Zerstört den Laster und landet auf dem nächstgelegenen Helikopter-Landeplatz. Euer Kopilot wird dann in den Laster steigen und ihn voller Sprengstoff zum Bunker fahren. Er steigt aus und läuft weg, so daß Ihr ihn wieder mitnehmen könnt. Auf den Laster gleich neben den Bunker könnt Ihr schießen. Dann explodieren die

Sprengstoffe und legen das Innere des Bunkers frei.

AUFTRAG 8 – IRRER
Es wird Zeit, sich um Kilbaba zu kümmern. Er wird aus dem Bunker ausbrechen und in einem Hubschrauber flüchten. Ihr müßt seinen Apache so lange verfolgen, bis er auf dem Landestreifen zu Boden geht. Damit wird Kilbaba zur Flucht gezwungen. Ihr könnt ihn jetzt gefangen-




Euer erster Auftrag in der neunten Kampagne ist ziemlich einfach: Bleibt immer in Bewegung, pausiert nicht! Fliegt mit Selbstvertrauen und dem Presidenten kann nichts passieren.

nehmen, und der Gerechtigkeit ist Genüge getan! Kehrt zum Lager zurück, um Eure letzte Kampagne einzuleiten.

KAMPAGNE 9

Washington, DC: Rückkehr
NCZJFD3BRWC

AUFTRAG 1 – AIR FORCE ONE
Nach Eurer Rückkehr in die Hauptstadt geleitet Ihr den präsidenten und seinen Hubschrauber in Sicherheit. Einige Bodentruppen sachießen quer, sind aber mit Hellfires leicht auszuschalten. Den zwei Panzern am Weg kommt Ihr mit Raketen bei. Ihr müßt einfach in Bewegung bleiben und zuversichtlich schießen – wie beim Einsatz, als der Präsident in seiner Limousine geschützt werden mußte. Dieser Auftrag ist recht kurz und nicht besonders schwierig.

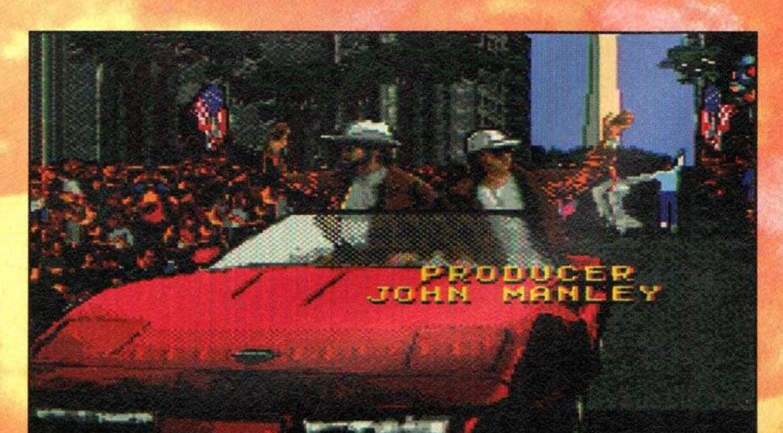
AUFTRAG 2 – GEGNERISCHE WAFFEN
Dieser Einsatz dagegen kann lang und schwierig werden. Insgesamt geht Ihr gegen zwölf gegnerische Panzer vor, die erst gefunden werden müssen. Sie sind nicht auf der Karte eingezeichnet. Am besten fliegt Ihr über den Straßen, denn in deren Nähe halten sich die Panzer auf. zwei gepanzerte Wagen unterwegs sehen wie Panzer aus, fahren aber generäle herum, die beim dritten Einsatz gerettet werden müssen. Falls Ihr ihnen begegnet, könnt Ihr sie jetzt schon an Bord nehmen!

AUFTRAG 3 – GENERÄLE
Wenn Ihr alle zwölf Panzer findet und zerstört, bevor ihr die Panzerwagen seht, erscheinen die auf der Karte. Schießt auf keinen Fall auf die Generäle! Nehmt sie gefangen, denn sie wissen, wohin der Drogenbaron und sein verrrückter Verbündeter flüchten wollen. Aus unerfindlichem Grund scheinen die beiden, die Ihr in der vorigen Kampagne gefangen genommen habt, wieder auf freiem Fuß zu sein. Der Grund dafür ist, daß es ursprünglich nur acht Kampagnen geben sollte!

AUFTRAG 4 – DROGENBARON
Dies ist mit Abstand die einfachste Aufgabe überhaupt. Lokalisiert Ortegas Laster im Nordosten des Gebiets und feuert zwei Raketen darauf ab. Hier müßt Ihr nur schnell sein, denn diesen großen Laster könnt Ihr kaum verfehlen!

AUFTRAG 6 – IRRER
Ihr müßt in diesem Einsatz nur den Tanker südwestlich von ortegas Laster finden. Schießt zwei Raketen auf ihn ab, damit er explodiert. Es gibt keine weiteren Truppen bei Kilbaba.

AUFTRAG 7 – ATOMRAKETEN
Der letzte Einsatz erfordert schnelle Reflexe. Die Atomraketen fahren geradewegs auf die Botschaft zu. Achtet darauf, daß Ihr reichlich Munition habt, bevor Ihr es mit den vier Lastern aufnehmt – wenn sie erstmal auf dem Bildschirm erscheinen, halten sie erst an, wenn sie die Sicherheit der Botschaften erreicht haben. Benutzt Hellfires und Raketen für jeden Laster und greift von der Seite an. So habt Ihr ein größeres Gebiet zum Zielen. Sind alle vier Laster zerstört, müßt Ihr zum Weißen Haus zurückkehren. Jetzt werdet Ihr zu Eurem Erfolg beglückwünscht und dürft einen schönen Abspann mit viel Jubel genießen!




Nein, nein, es sind nicht die Ghostbusters, die hier den New Yorker Broadway herunterbrausen, sondern zwei Piloten frisch aus dem Dschungel, denen ein Heldenwillkommen bereitet wird.





CYBORG JUSTICE

In einer heruntergekommenen Welt lange nach unserer Zeit tragen Menschen, die zu Maschinen geworden sind, bitterböse Kämpfe aus. Von höheren Mächten versklavt (die Geschichte kennen wir doch...), haben sie kaum noch eigenen Willen. Ein Pilot aber, der auf den Cyborg-Planeten verschleppt wurde, hat sein Gedächtnis zum Teil bewahren können. Er merkt, daß er gegen seinen Willen hier festgehalten wird und kämpft nun um seine Freiheit. Um Gerechtigkeit zu erfahren, muß er manch schweren Kampf bestehen...



Da raucht der Draht, da glüht der Stahl – Mit gutem Timing und flotten Reaktionen prügelt Ihr Euch durch die Armeen von Blechhaufen auf dem fremden Planeten. In seiner Verzweiflung macht der Held die unmöglichsten Sachen und zerlegt



seine Blechgegner mehr oder minder kunstgerecht in Ersatzteile!

DAS PUNKTESYSTEM

Es gibt dreierlei Arten von Punkten: Es gibt Punkte für Kampftechnik (je nach Eurer Fertigkeit und Abwechslung im Kampfstil), Punkte für brutales Vorgehen (je sinnloser Ihr die künstlichen Gegner aus dem Weg räumt, desto mehr Punkte gibt es) und Punkte für Fair Play - ja, Ihr habt richtig gelesen. Manche



Kategorien schließen sich also gegenseitig aus...

Die fünf Levels von Cyborg Justice ähneln einander, nur die Landschaften wechseln, und die Roboter werden immer gemeiner.

LEVELENDGEGNER

DIE CYDREK-FÖDERATION

Level 1: Planet Scape

Während Eurer Kämpfe durch die drei Abschnitte auf dem verwüsteten Planeten trefft Ihr alle möglichen seltsamen und meist sehr brutalen Robo-Gegner. Nachdem Ihr die Einöde durchquert habt, springt Ihr in den Schwebewagen (der, glaube ich, als letztes Dr. Robotnik befördert hatte) und rast zur nächsten Stufe, wo Ihr schließlich den wohlgeformten Levelendgegner findet. Traktiert ihn mit den normalen Hieben und Würfen, dann ist er bald hinüber. Achtet auf die schwarzen Löcher (blitzende Kreise auf dem Boden) - sie betäuben Euch, und Ihr seid einige Sekunden lang wehrlos. In diesem Level braucht Ihr hydraulische Beine, damit Ihr über den weiten Abgrund springen könnt, der an zwei Stellen auftaucht. Gewöhnt Euch an, den Flugkörpern auszuweichen, die ab und zu auftauchen. Sie werden im Laufe des Spiels immer schneller und kommen häufiger ins Bild. In der Regel greifen die Flugkörper zwischen den Kämpfen von links nach rechts an.

Level 2: Cydrek Kommandozentrale

Kämpft Euch durch die Kommandozentrale des Cydrek-Reiches und räumt die Cyborgs aus dem Weg. Der Endgegner nach diesen drei Abschnitten ist schon aus härtem Blech gestanzt als sein Vorgänger. Er schießt quer über den









ACTION REPLAY CODES
FFAF9E007F
Unbegrenzte Energie
FFAF5A0002
Unendlich viele Leben
FFACE 60003
Unendlich viele Continues



Screen und muß übersprungen werden, wenn er sich zurückzieht, um Munition nachzuladen. Springt über seine Schüsse und duckt Euch. Wenn er dann wieder auftaucht, springt Ihr vorwärts und auf sein Gesicht zu (aua!). Achtet auf die Klingen im Boden – sie zerlegen Eure Blechfüße in Scheiben, bevor Ihr bis drei zählen könnt. Ihr könnt die Klingen aber zu Eurem Vorteil benutzen, wenn Ihr den Gegner hineinlockt oder – werft.

Level 3: Äußeres Allerheiligstes

Freiheit für den Robo, nieder mit den engen Gängen! Das äußere Allerheiligste ist ebenso wild, und der Levelendgegner hat die unangenehme Fähigkeit, Eure Arme auszureißen! Bevor Ihr Euch wehren könnt, hat er auch noch Euren Rumpf entfernt, und Euer kostbares





Leben ist hinüber. Versucht dieselbe Taktik wie im zweiten Level, haltet aber deutlicheren Abstand. Seid auf den Feuerhagel gefaßt, den der Motz quer über das Bild schleudert. Ihr könnt ihm nur ausweichen, indem Ihr hochspringt. Versucht gar nicht erst, seinen Waffenarm auszureißen: Es geht zwar, ist aber unheimlich schwer und lohnt das große Risiko nicht.

Level 4: Über dem inneren Allerheiligsten

Die Jagd geht immer weiter. Über die Dächer, nicht von Nizza, sondern von der touristenfreundlichen Cyborgstadt gibt es viele gemeine Typen, die Euch zu zweit angreifen. Laßt Euch von Euren schlechteren Überlebenschancen und der Zahl der Gegner nicht einschüchtern, sondern reißt ihnen kräftig die Arme aus und tretet ihnen in die Beine. Die Stacheln, die ab und zu aus dem Boden auftauchen, kosten Euch viel Energie, also weicht ihnen nach Kräften aus. Wenn Metall um Eure Füße fliegt, steht Ihr auf einer Falle. Dieser Level ist fast wie der vorherige aufgebaut, aber mit härteren Gegnern bestückt. Ihr trefft am Ende auf denselben Cyborg, den man leicht umgebaut und sehr viel wütender gemacht hat! Benutzt keine regulären Angriffe – sie führen Euch zu dicht an den Obermotz ran, und Ihr seid ohne Gegenwehr Eure Arme los. Springt hoch, wenn er Flammen wirft und springt gleich nochmal, wenn das Feuer zurückkommt und Euch hinten brutzeln will.

Level 5: Zukunftsdschungel

Unter den lauschigen Bäumen der Kunstwelt lauern die Roboter der Nacht. Nichts liegt ihnen ferner, als Euch vorbeizulassen, und Ihr müßt einige schwere Kämpfe durchstehen.

Die Cyborgs greifen im Doppel an und sind schwer zu besiegen. Ihr braucht größere Feuerkraft und mehr Treffer, um sie zu erledigen. Da sie immer kräftiger werden, ist jeder Kampf viermal so hart wie früher. Versucht, nicht in Panik zu geraten und greift nur an, wenn Ihr sicher seid, heil davonzukommen. Ihr nehmt bei jedem eingesteckten Treffer viel mehr Schaden als in den vorherigen Levels.



Planetenoberfläche

ANGRIFFE

● Ihr braucht all diese Kombinationen, um die vielen lästigen Zwischengegner zu erledigen. Die Grundangriffe sind aber immer dieselben.

Mit Knopf A springt Ihr ein Stück nach vorne. Knopf B führt einen kurzen, harten Schlag aus (mit Abstand der vielseitigste Angriff). Mit C blockt Ihr ab, wenn Ihr steht und springt, wenn Ihr gerade lauft.

● Brutal, aber wichtig, um zu überleben: Reißt Eurem Gegner den Arm ab und seht zu, daß die Endgegner Eure nicht abreißen! Stellt Euch dicht an den Cyborg, drückt das Steuerkreuz nach links und drückt A. Wenn Ihr die Kombination drauf habt, greift sich Eure Figur jetzt den Arm des Gegners, springt auf sein Knie und zieht, bis der Blecharm ab ist.



Hmm, und was nun? Ihr könnt den Arm entweder wegwerfen – er explodiert dann (B drücken), Ihr könnt ihn fallenlassen (C drücken), oder einen Eurer eigenen Arme damit ersetzen, wenn er Euch besser gefällt (A drücken). Ist der Arm weg, bleibt nur der Rumpf. Entfernt ihn mit denselben Bewegungen, aber da so ein Rumpf ziemlich nutzlos ist, werft Ihr ihn am besten weg, dann ist der Gegner auch erledigt.

● Wenn ein Cyborg zerstört ist, müßt Ihr normalerweise warten, bis er explodiert. Habt Ihr es eilig, könnt Ihr ihn selbst zünden. Drückt dazu das Kreuz nach links und haltet A – das entspricht einem Tritt nach vorne. Wenn Ihr die Überreste einsammeln wollt (beim Zwei-Spieler-Modus nützlich, wenn Euer Freund auseinandergenommen wurde), führt den Vorwärtstritt aus und hebt den Schrott auf.

● Der Kopfschlag ist ein sanfter Schwung ins Gesicht des Gegners und fast noch friedlich gegenüber anderen Angriffen. Um ihn auszuführen, drückt Ihr das Steuerkreuz in die Schlagrichtung und drückt A.

● Wenn Ihr in der Klemme steckt, ist ein Salto rückwärts nicht schlecht. Drückt das Kreuz nach unten und Knopf C.

● Der Taillenangriff ist der Renner dieser Saison. Drückt das Steuerkreuz hoch und Knopf C, dann das Kreuz nach unten und wieder C. Jetzt sitzt Eure Figur auf den Knien des Gegners und schlägt ihm den Schädel ein. Nicht sehr zivilisiert, aber darum geht es hier ja auch nicht.

● Euren Armzusatz aktiviert Ihr, indem Ihr A drückt und haltet. Habt Ihr eine Kreissäge, kommt sie aus ihrer Hülle und schneidet den Gegner.

Übt alle Spezialangriffe, denn dann bekommt Ihr mehr Punkte. Das Spiel wird dadurch auch viel reizvoller. Zu zweit macht es erst richtig Spaß, wenn Ihr Taktiken überlegt.

CYBOR-BAUSATZ

KÖRPER

Der normale Körper ist solide gepanzert, der Krebskörper hat Stacheln und richtet aus der Nähe großen Schaden an. Der Insektenkörper liegt eng an, schützt Euch aber gut, während der Froschpanzer stark, aber langweilig und klobig ist. Am besten sind die letzten beiden Panzertypen. Der Booster gibt Euch tollen Körperschutz, vor allem bei den Endgegnern. Wegen seiner unförmigen Masse richtet er den größten Schaden an. Der Quasimodo-Panzer ähnelt dem Booster sehr, ist aber etwas gelenkiger und muskulöser, daher alltagstauglicher.

BEINE

Die Laufbeine sind für das, was sie beschreiben, am besten geeignet. Die Stachelbeine sind sehr dünn und stachelig. Mit ihnen lauft Ihr schnell und geschmeidig. Die Purzelbaumbeine sprechen für sich elbst (oder etwa nicht??). Mit ihnen kann man das Gesicht des Gegners gut treffen. Die Panzerbeine sind lustig. Wenn Ihr sie aktiviert, baut sich ein Kraftfeld vor Euch auf, und Ihr könnt in den Gegner rasen und ihn zu Kleinblech verarbeiten. Die beste Verteidigung habt Ihr mit den Bigfoot-Beinen. Während Ihr sie tragt, könnt Ihr nicht geworfen werden und seid durch Todesfallen nicht zu verletzen. Kommt Euch also ein Gegner mit Big-Foot-Beinen in die Quere, solltet Ihr gar nicht erst versuchen, ihn anzuheben – Ihr fallt nur hin und verletzt Euch. Toll sind auch die hydraulischen Beine, die Euch über bestimmte, vorgegebene Gebiete hinwegschleudern. Ihr braucht sie schon bei den Abgründen im ersten Level. Anders kommt man dort nicht weiter. Ich finde sie rundherum am nützlichsten und habe sie meistens behalten.

ARME

Die einfache, normale Hand reicht für harte Schläge aus. Die Feuersprüh-Hand gibt kurze, gezielte Feuerstöße ab. Das ist besonders nützlich, wenn der Gegner in einem schwarzen Loch gefangen ist. Die Laserhand hat die größte Vernichtungskraft. Sie kann einen Gegner mit einem Stoß



umpusten. Die Wurfhand ist eher ärgerlich als hilfreich. Jedesmal, wenn Ihr sie abgefeuert habt, müßt Ihr den Kampf unterbrechen und sie wieder einsammeln. Schafft Ihr das nicht rechtzeitig, explodiert sie, und



Ihr seid armlos – toll...

Die Zerschmetter-Hand besteht aus drei Stachelkugeln. Wenn Ihr sie aktiviert, fährt sie aus und zerbröselt den Gegner. Sie ist nicht leicht zu bedienen, denn es dauert, bis sie einsatzbereit ist. Meistens hat der Cyborg Euch schon beim Wickel, ehe die Hand ausfahren kann. Am besten ist die Sägehand. Sie schneidet durch den gegnerischen Panzer wie durch Butter und wird etwas schneller aktiviert als die Zerschmetter-Hand. Wenn Ihr sie richtig führt, stößt sie auch durch bewegliche Ziele.

WEITERE TIPS

Es ist wichtig, daß Ihr immer auf Flugkörper achtet, die entweder abwechselnd von links nach rechts und umgekehrt fliegen oder Euch direkt angreifen. Wenn Ihr sie überspringt, fliegen sie manchmal in den Gegner hinein!

Um gut zu zielen, solltet Ihr die Augen des Gegners genau beobachten. Blitzen sie, seid Ihr auf einer Höhe und könnt zuschlagen.

Die feindlichen Cyborgs drehen sich nur langsam. Es ist also möglich, sie von hinten anzugreifen, dann um sie herumzugehen und nochmal zuzuschlagen. Das könnt Ihr wiederholen, bis der Gegner deaktiviert ist. Eure Spezialangriffe lassen sich leicht ausführen: Für die Handwaffe drückt Ihr zweimal Knopf A. Es dauert aber meistens ein paar Sekunden, bis die Waffe aktiviert ist, und der Gegner wird nicht untätig dastehen!

Um die Fähigkeiten der Beine zu aktivieren, drückt Ihr zweimal Knopf C. Wenn Ihr zum Beispiel die Sprünge der hydraulischen Beine ausführen wollt, drückt Ihr C ein weiteres Mal. Dann verlaßt Ihr das Bild mit einem Riesensatz. Der normale Schlag kann gesteuert werden. Drückt das Kreuz nach vorne und Knopf A – dann landet Ihr einen gewaltigen Haken ins Gesicht des Gegners. Einen Uppercut führt Ihr aus, wenn Ihr das Kreuz hoch- und Knopf A drückt. Den Karateschlag führt Ihr mit Kreuz nach unten und Druck auf Knopf A aus. Diese Schläge richten viel Schaden an und können die Feindcyborgs manchmal sogar kurz betäuben. Leider müssen auch diese Schläge aufgebaut wer-



den, wenn auch nicht so lange wie die Sonderwaffen. Aber auch hier müßt Ihr aufpassen, daß der Gegner Euch keinen Strich durch die Rechnung macht.

Die meiste Zeit verbringt man auf der Suche nach genügend Platz, um Sonderbewegungen aufzurufen. Achtet genau auf die Bewegungsmuster der Gegner und darauf, wieviel Platz sie jeweils beim Angriff brauchen. Am besten greift Ihr Eurerseits an, wenn der Gegner gerade fertig ist. Gutes Timing ist das A und O des Überlebens. Beherrscht Ihr die Sonderangriffe aber nicht, rächt sich das sofort! Wenn Ihr Treffer einsteckt, merkt Ihr es. Eure Brust sprüht Funken und sieht aus, als bekäme sie einen Kurzschluß. Der wirkungsvollste Angriff ist die Duckattacke. Dazu drückt Ihr das Kreuz nach unten und drückt Knopf C. Wenn Ihr jetzt nochmal C drückt, wird Euer Roboter in den Cyborg hineingeschleudert. Im ersten Level reicht das aus, um ihn zu vernichten. Drückt Ihr zu Füßen des Feindes wieder C, hebt Euer Kämpfer ihn auf (denkt daran, das bleiben zu lassen, wenn der Gegner Big Feet hat!). Mit C legt Ihr ihn sanft ab, mit B stampft Ihr ihn kopfüber in den Boden, und mit A reißt Ihr ihn in Stücke.

Wurf und Kopfangriff entfernen Teile des Feindes. Danach könnt Ihr den Körper auseinandernehmen. Manchmal lassen sich auch Tritte aus dem Sprung heraus anbringen, aber meistens bekommt der Gegner sie mit, und Ihr stoßt in der Luft zusammen. Das verletzt Euch zwar nicht, nervt aber, weil Ihr in einer Art Luftballett umeinander springt, bis Ihr mit dem Tritt aufhört. Wie wir alle wissen, sind Tritte aus kurzer Entfernung besonders schmerzhaft, vor allem ins Schienbein. Denkt daran, daß die Cyborgs Euch immer gewachsen sind. Wenn sie baugleich mit Euch sind, entscheidet Eure Geschwindigkeit über den Ausgang des Kampfes.

Versucht, von hinten anzugreifen. Es gibt insgesamt 216 Figurkombinationen. Die meisten sind sich ziemlich ähnlich, und es hängt mehr von Eurem Geschmack als von den Fähigkeiten ab, mit welchem Modell Ihr antreten wollt. Meine persönlichen Favoriten sind die hydraulischen Beine (mit den Sprüngen entkommt Ihr auch aus brenzligen Engpässen), der Quasimodo-Körper (er ist kräftig und sieht gut aus) und die Sägehand (sie zerlegt die Gegner fein und sieht schön gefährlich aus, wenn sie aktiviert ist. Außerdem verwirrt sie die Cyborgs.).

Im Laufe der Levels gibt es immer mehr Hindernisse, die Euer Leben vor allem wegen der Flugkörper erschweren, denen Ihr auch noch ausweichen müßt. Ihr habt dann wenig Platz oder Zeit, Eure Bewegungen zu üben. Dafür ist der Trainingsraum perfekt. Wenn Ihr ihn nutzt, habt Ihr bald alles fest im Griff!

AUF EINEN BLICK

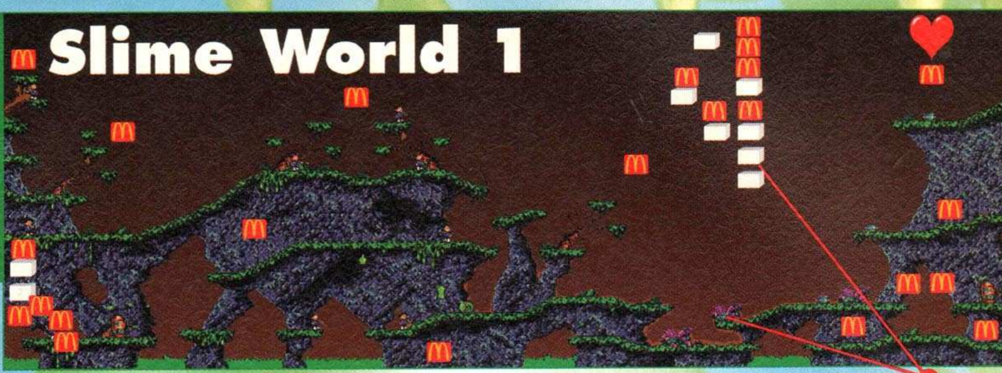
SPIELETITEL: Cyborg Justice
SPIELDAUER: 1 Tag
HÖCHSTER SCORE: 400,291
STUFEN: 5
ANFORDERUNG: mittel





Schleimen wir los! Der erste Level ist sehr einfach, solange Ihr die Regeln beachtet: 1. Fallt nicht in den Schleimfluß. 2: Schießt mit Eurem Schleimschießeisen auf alles, was sich bewegt. 3: Sammelt soviele Bögen und Bonusse wie nur möglich ein! Wenn Ihr es schafft, auf jedem beliebigen Level alle 100 Bögen zusammenzukriegen, erhaltet Ihr eine enorme Anzahl von Bonuspunkten, obwohl Ihr nur 30 benötigt, um durchzukommen und 70 für das Bonusspiel.

Slime World 1



Springt auf den in den lila Büschen verborgenen Kasten, erreicht die bestimmte Höhe und Ihr werdet auf die versteckten Plattformen gelangen. Alle Plattformen bleiben unsichtbar, leuchten aber ab und zu auf und machen ihre Umrisse sichtbar. Wir haben alle Geheimplattformen weiß markiert, damit sie Euch auf keinen Fall entgehen.

Viele Bögen in diesem Spiel hängen risikoreich über Schluchten und Lücken. Paßt auf, daß Ihr genau in die richtige Richtung springt, sonst wird es zu kompliziert!

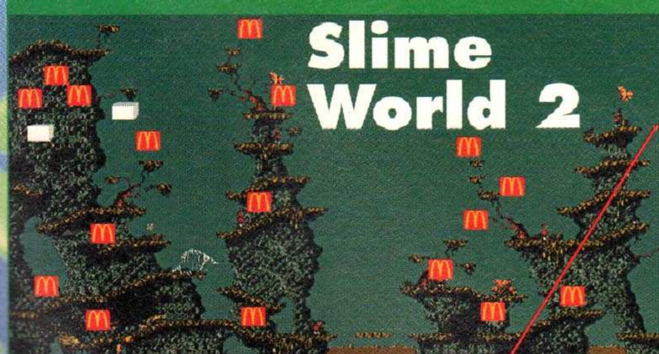
Die gefederten Kästen transportieren Euch noch höher, wenn Ihr während des Springens nach oben drückt. Ihr könnt auf diese Weise höhere Plattformen und versteckte Bonusse erreichen. Wartet mit dem Drücken immer, bis Ihr den höchsten Punkt erreicht habt!

Springt mit Hilfe dieses verborgenen gefederten Kastens zu den acht Bögen hinauf.

CHEATS

Levelanwahl: Pausiert das Spiel und drückt B, C, B, A, B, B, C, B, A und B.

Schleimwelt 2 wimmelt von Gipfeln und Tälern und jeder Menge Geheimplattformen. Am besten richtet Ihr Euch nach den Stellen, an denen Bögen ohne Plattformen mitten in der Luft hängen: Landet dort, wo sich der Bogen befand. Wenn Ihr fallt, habt Ihr Eure einzige Chance vertan...



Slime World 2

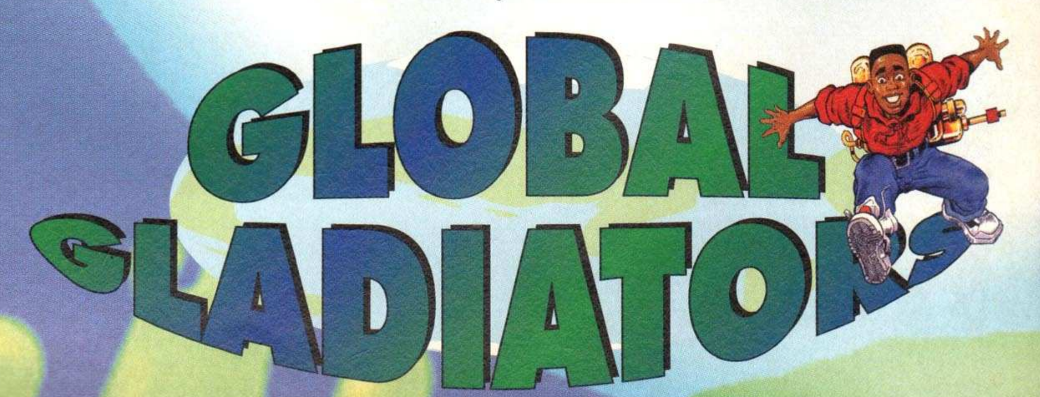
Hier wird Euer Verdacht bestätigt: Diese schleimigen Plattformen schmelzen nach Eurer Berührung einfach dahin! Paßt auf, daß Ihr nicht im Schleim endet!

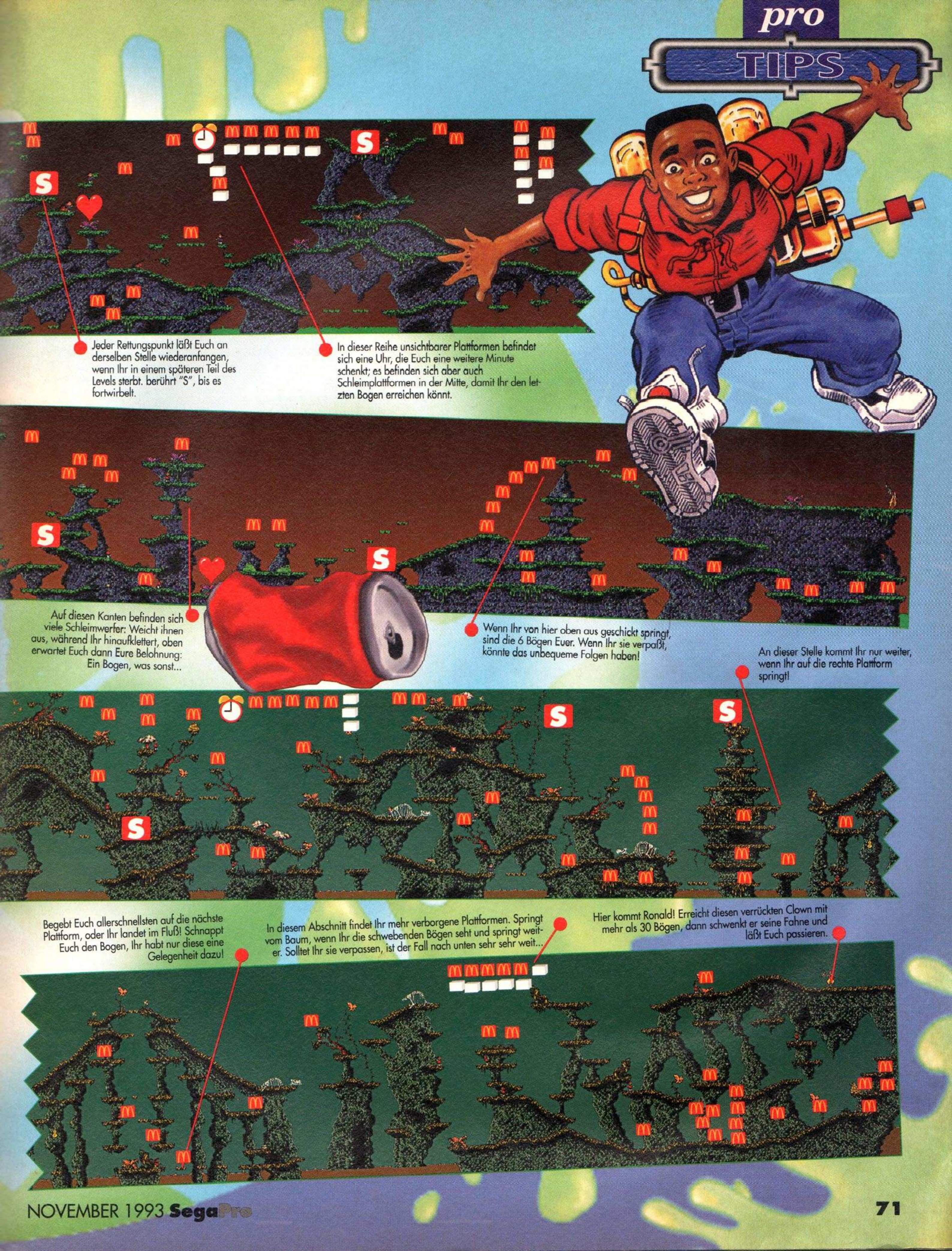
Die Schleimmaschinen sprucken ihre klebrige Substanz im gesamten Laden herum. Während Ihr Euch nähert, könnt Ihr ziemlich oft getroffen werden, versucht deshalb, Euch über sie zu bewegen und von dort auf sie zu zielen!

Virgin's environmental epic...

Virgins umweltkundliches Epos wurde sofort zum Renner (obwohl es von einer bestimmten weltbekannten Fast-Food-Kette gesponsort wurde...). Ihr spielt Mick oder Mack (Rassismus gibt es in diesem Spiel nicht!) und Euch fällt die Aufgabe zu, jede giftige Kreatur zu "zerschleimen", die Euch über den Weg läuft, um aus unserer Erde einen saubereren (wenn nicht sogar reineren!) Ort zu machen. Es gibt sogar ein schlaues Recycling-Bonusspiel! Auf den nächsten 12 Seiten könnt Ihr sehen, wie was für ein riesiges Spiel Global Gladiators wirklich ist. Im wahren SegaPro-Stil haben wir j e d e n einzelnen Bogen markiert, wir bringen Euch außerdem alle Bonusse und sogar die gesamten Lebens- und Levelanwahl-Cheats! Los geht's!

GLOBAL GLADIATORS





Jeder Rettungspunkt läßt Euch an derselben Stelle wiederanfangen, wenn Ihr in einem späteren Teil des Levels sterbt. berührt "S", bis es fortwirbelt.

In dieser Reihe unsichtbarer Plattformen befindet sich eine Uhr, die Euch eine weitere Minute schenkt; es befinden sich aber auch Schleimplattformen in der Mitte, damit Ihr den letzten Bogen erreichen könnt.

Auf diesen Kanten befinden sich viele Schleimwerfer: Weicht ihnen aus, während Ihr hinaufklettert, oben erwartet Euch dann Eure Belohnung: Ein Bogen, was sonst...

Wenn Ihr von hier oben aus geschickt springt, sind die 6 Bögen Euer. Wenn Ihr sie verpaßt, könnte das unbequeme Folgen haben!

An dieser Stelle kommt Ihr nur weiter, wenn Ihr auf die rechte Plattform springt!

Begebt Euch allerschnellsten auf die nächste Plattform, oder Ihr landet im Fluß! Schnappt Euch den Bogen, Ihr habt nur diese eine Gelegenheit dazu!

In diesem Abschnitt findet Ihr mehr verborgene Plattformen. Springt vom Baum, wenn Ihr die schwebenden Bögen seht und springt weiter. Solltet Ihr sie verpassen, ist der Fall nach unten sehr sehr weit...

Hier kommt Ronald! Erreicht diesen verrückten Clown mit mehr als 30 Bögen, dann schwenkt er seine Fahne und läßt Euch passieren.



Wie zu erwarten, ist die dritte Schleimwelt die am schwierigsten zu meisternde: Sie ist voll heimtückischer Fälle und und nur einige Routen führen auch ganz bis zum Ende. Ihr müßt viele Geheimplattformen finden!

Slime World 3

Springt vom Anfang hoch, um diese beiden Plattformen zu erreichen, die es möglich machen, an jenen schwer zu erreichenden Bogen heranzukommen! Das ist ein Muß, wenn Ihr es auf die Tonne abgesehen habt!

Macht diese Schleimmaschine untauglich, wenn Ihr hinaufsteigt oder Ihr werdet mit klebrigen Geschossen bombardiert!

Springt hier von der linken Plattform ab und benutzt die Schleimplattformen, um die hier gezeigten unsichtbaren Gebiete zu erreichen!

Die meisten Bögen sind hier in den Baumstämmen dieses riesigen unheimlichen Waldes zu finden. Ihr müßt Euch mit verrückten Backenhörnchen, Bibern und zuschnappenden Piranhas herumschlagen, deren Biß Euren sofortigen Tod bedeutet.

Piranhas greifen Euch nahe eines jeden Gewässers an, wartet also immer einige Sekunden, falls einer auftaucht. Feuert auf sie, um den Wald von der Geißel zu befreien.

Mystic Forest 1

Sucht nach den Verwachsungen in in den Baumstümpfen, die Ihr dann besteigen könnt. Wenn Ihr eines Baumes ansichtig werdet, dessen Besteigung auf den ersten Blick unmöglich erscheint, ist gerade dieser meistens die Lösung.

Rennt direkt über diese Plattformen, die sich hinter Euch auflösen. Springt auf die Geheimplattformen!

Vollführt von dieser Plattform aus einen Rennsprung, um die versteckten Plattformen und die Bögen zu erreichen!

Schleimige Kreaturen


Schleimball. Er rollt nach links und rechts und ist nur gefährlich, wenn Ihr in ihn hineinrennt. Er feuert keinen Schleim und ist relativ einfach zu überspringen.


Schleimvogel. Fliegt in den höheren Gebieten der Karte herum, läßt Schleim auf Euch fallen oder kommt Euch in den Weg, wenn Ihr springt.


Schleimmaschine. Ganztägiger Schleimhersteller, der Schleimtropfen in jede Richtung feuert, wenn Ihr Euch nähert. Schießt fünfmal!


Schleimwerfer. Der gefährlichste Gegner dieses Levels. Er feuert mit erhöhter Geschwindigkeit Schleim auf Euch!


Schleimläufer. Läuft mal links und mal rechts und spuckt Schleim vor sich hin! Springt darüber und feuert! Sehr einfach zu vermeiden!


Schleimtropfen. Die Tropfen kommen Euch mit Vorliebe in die Quere, wenn Ihr es gerade besonders eilig habt.



Springt von hier auf die Geheimplattformen (wie gezeigt) und Ihr könnt einige Bonusse einheimsen. Dies ist außerdem die einzige Möglichkeit, zum Levelende zu gelangen, da es so hoch liegt.

Springt von hier hoch und Ihr werdet auf einer der versteckten Plattformen landen. Springt weiterhin hoch, rechts oder links.



SCHLÜSSEL


Sammelt 30 Bögen ein, um den Level zu beenden, 70 für ein Bonusspiel und 100 für einen enormen Punktebonus.


Jedes Energieherz lädt Eure Energie wieder voll auf. Sie sind besonders in prekären Situationen hilfreich, da Ihr möglicherweise zum Anfang zurücktransportiert werdet.


Benutzt unsere PRO-Blöcke, um alle unsichtbaren Plattformen ausfindig zu machen, wo sich die interessanten Power-Ups befinden.


Greift Euch eines dieser kleinen Schätzchen und Ihr kriegt ein Extraleben, aber natürlich habt Ihr schon unendliche...

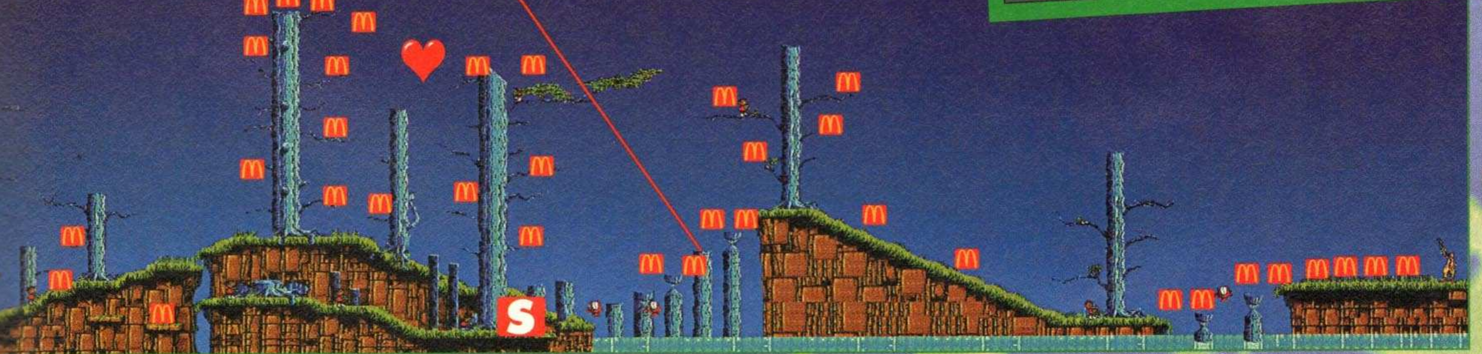

Trefft Ihr ein solches Icon, werdet Ihr an diese Stelle zurücktransportiert, wenn Ihr sterbt.


Findet Ihr eine Uhr, bedeutet das eine Minute Extrazeit für Euch, um den Level zu beenden.

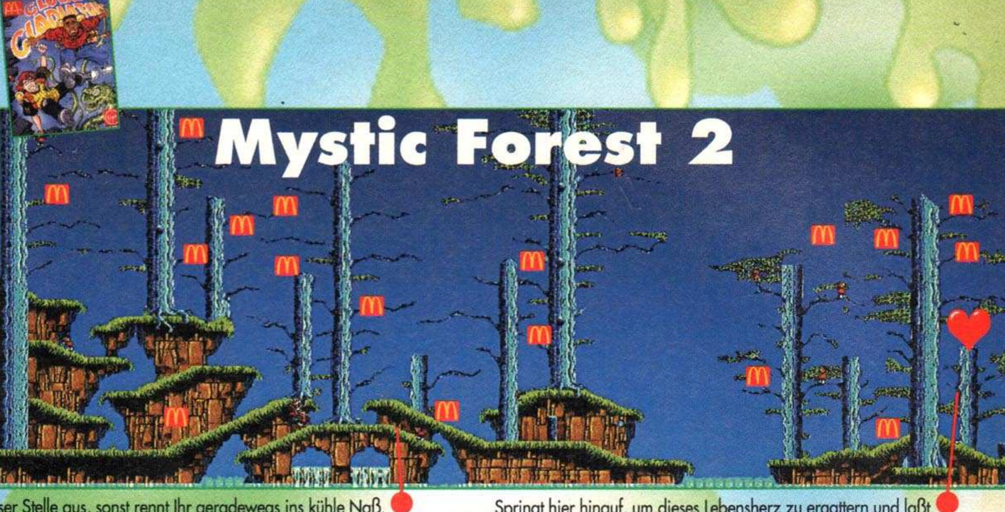


Seht Euch nach den erhöhten Plattformen in den Felsen um, denn über diese könnt Ihr versteckte Bögen erreichen und Euch über Abgründe hinwegretten.

Die abgesägten Wipfel dieser Bäume fallen herunter, sobald Ihr auf sie springt, verliert hier also keine Zeit. Falls Ihr doch fallt, beklettert den Baum zur Linken und springt rüber.



Der Zauberwald ist von allen möglichen Waldbewohnern, wie Biber und Stinktiere, bevölkert. Ihr müßt Euch um die Baumstämme herumbewegen und immer ein Auge auf die Piranhas haben. Zu vielen Gegenden dieses Abschnitts des Zauberwaldes könnt Ihr nur gelangen, wenn Ihr den Baum zur Rechten besteigt, über den riesigen Abgrund springt und auf eine einigermaßen sichere Landung hofft. Vergeßt nicht, die Schildkröten zu benutzen, um die Wasserabschnitte zu überqueren.



Springt von dieser Stelle aus, sonst rennt Ihr geradewegs ins kühle Naß. Sehr Euch immer nach den Piranhas um, die hier überall herumlungern.

Springt hier hinauf, um dieses Lebensherz zu ergattern und laßt Euch dann auf die drei Plattformen zur Rechten herunterfallen, wo ein Restart Point auf Euch wartet.



In diesen Baum könnt Ihr nur gelangen, indem Ihr entweder von dem kleinen Pfosten unten abspringt (drückt hoch und hüpft auf den Knoten im Baumstumpf) oder Ihr begebt Euch auf den oberen Stamm des gegenüberliegenden Baums und springt rüber. Das sollte reichen.

Findet Euren Weg über diese Plattformansammlung, um zur Uhr am Ende zu gelangen. Hüpft danach auf den Baum und weiter geht's.

Mystic Forest 3

Im dritten Teil des Zauberwaldes seid Ihr oft genötigt, auf gefährlichen Plattformen Felsen heraufzuspringen. Vergeßt nicht, Euch das Extraleben (1-Up) zu holen, das von den unsichtbaren Plattformen im ersten Baum hängt, außerdem die Bögen im großen Wasserfall. Verfangt Euch nicht in den Baumstümpfen am Schluß!

Es dauert eine Weile, an diesen letzten Bogen heranzukommen, der an einer schwer zu erreichenden Stelle plaziert ist. Man kann die Plattformen nicht sehen, sobald man die Bögen hat.

Hüpft hier herunter, um die unsichtbaren Plattformen und das Extraleben zu erreichen. Fallt nicht hindurch, sonst findet Ihr die Plattformen nie wieder!

Hier versuchen zwei Piranhas, Euch das Garaus zu machen. Eine Berührung von ihnen und Ihr gebt den Löffel ab...



Wenn Ihr auf diese Spitzen fallt, beißt Ihr sofort ins Gras, wenn Ihr aber unten durch sie durchlauft, wird Euch kein Haar gekrümmt werden.

Um zu diesem Baum zu gelangen, müßt Ihr erst einmal den Baum zur Linken erklimmen und dann vom höchsten Ast rechts springen. Wenn Ihr Glück habt, landet Ihr auf der Stange und könnt jetzt auf den unteren Ast springen.

"BEZAUBERNDE" WALDWESEN



Axtmonster. Es rennt auf Euch zu und versucht, Euch mit seinem axtartigen Kopf Schaden zuzufügen.



Bienenstock. Eigentlich kein Feind; der Bienenstock wird Euch bei einem Treffer mit Bienen umgeben, die Euch vor allen Feinden beschützen.



Backenhörnchen. Diese kleinen Schelme bewerfen Euch immerzu und von allen Richtungen mit Baumstämmen. Sie verstecken sich in Baumstümpfen.



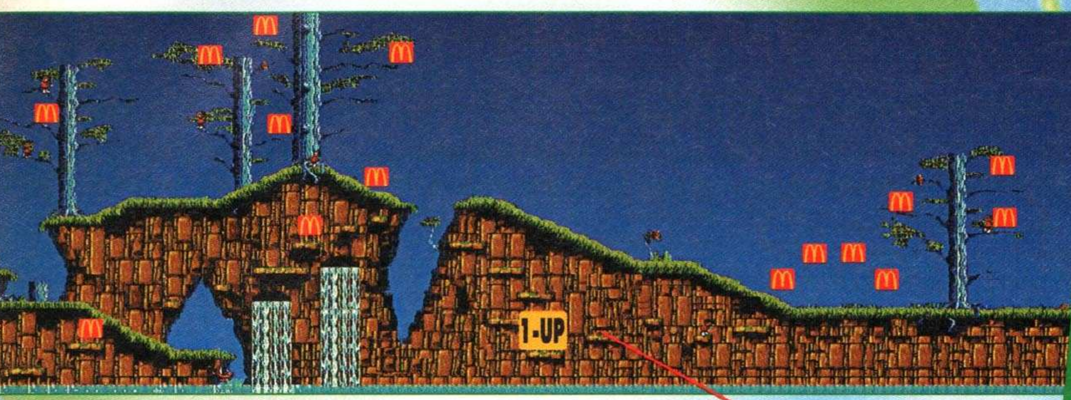
Piranhas. Wenn sie aus dem Wasser schießen, sind diese Gesellen tödlich, doch sie können abgeschossen werden, wenn sie sich in der Luft befinden oder sich auf dem Land fortbewegen.



Stinktier. Es gibt nur ein Stinktier im ganzen Spiel (im Zauberwald 3) und es tut genau das, wofür es berüchtigt ist: Es stinkt!



Fliegenfressende Pflanzen. Sie bespucken Euch in einem fort und sind die gefährlichsten Gegner im ganzen Level.



Laßt Euch durch diese Rasenlücke oben fallen und springt an diesen Plattformen runter, um an die Uhr ganz rechts zu kommen. Vorsicht: Piranhas lauern überall.

Das hättet Ihr nicht erwartet, daß ein Extraleben so leicht zu finden ist, was? Laßt Euch hier herunterfallen und schnappt es Euch.

Ihr müßt hier vom obersten Wipfel des Baums springen, um zu den unsichtbaren Plattformen zu gelangen.



Wenn Ihr einmal auf diese Baumstämme springt, legen sie Spitzen frei, auf denen Ihr eine Bruchlandung machen könnt. Falls Ihr den Sprung verpaßt, klettert auf den Baum zur Linken und springt rüber.

CHEATS

Extraleben

Pausiert das Spiel und drückt dreimal A, dreimal B, viermal C; und jedesmal B und A für ein Extraleben.



Toxi-Town ist ein komplizierten Durcheinander von Rohren und Hochöfen, das den ganzen Tag lang die Luft verpestet und die Farbe des Himmels verändert. Ihr müßt alles daran setzen, diese Stadt wieder sauber zu kriegen. Zu Euren Hauptfeinden gehören Mülltonnen, Preßluftbohrer, Smogdünste und Ölflecken.

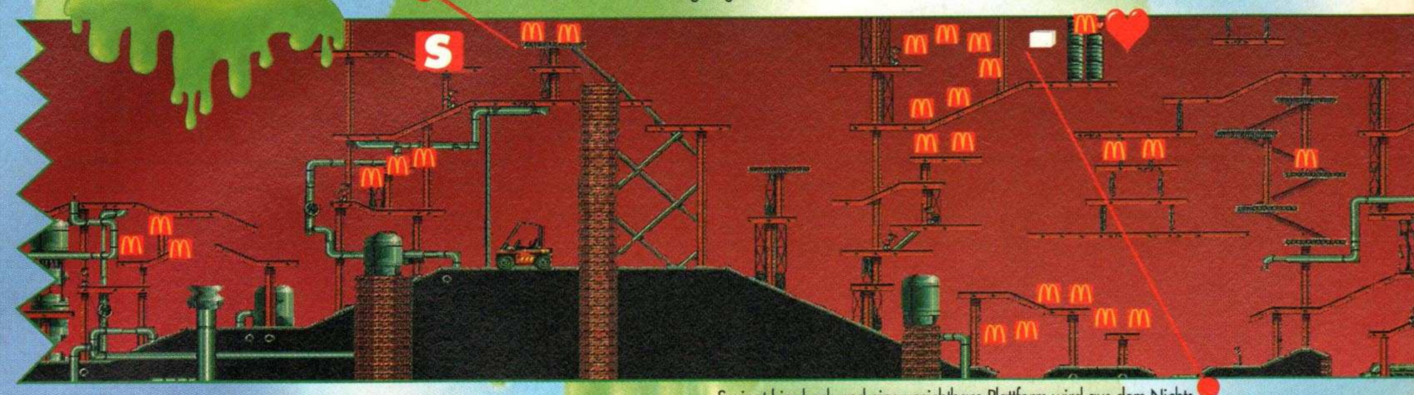
Toxi-Town 1



In diesen Steintürmen lassen sich des Öfteren Bonusse finden, versucht also, sie in allen Leveln zu erwischen! In Toxi-Town ist vieles anders, als es zuerst scheint.

Jedesmal, wenn Ihr spielt, bewegen sich die Fließbänder in der Stadt in eine bestimmte Richtung. Vergeßt das nicht, denn Ihr könntet in ein tiefes Loch gezogen werden...

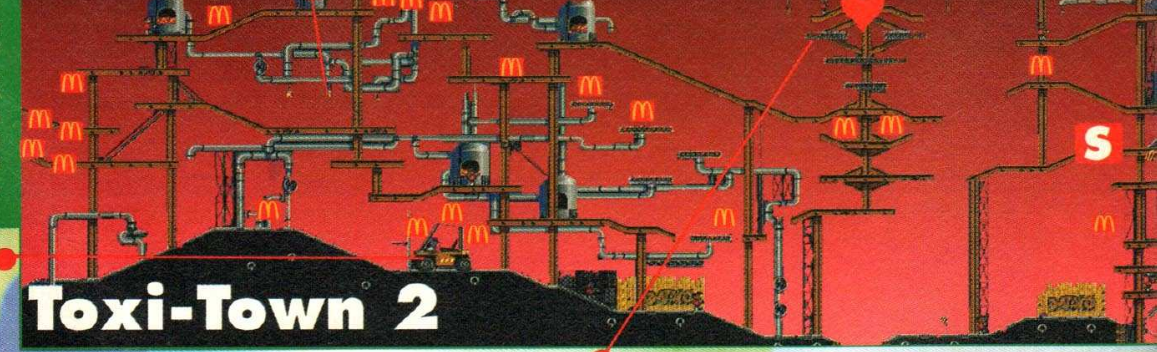
Es ist nicht möglich, diese Lücke zu überspringen, Ihr müßt also auf die hölzerne Plattform springen, um nach rechts zu kommen.



Springt hier hoch und eine unsichtbare Plattform wird aus dem Nichts erscheinen und es Euch ermöglichen, hinüberzuspringen und den Bogen und das Herz zu ergattern. So könnt Ihr vermeiden, den ganzen Weg wieder herunter und dann auf der anderen Seite wieder hinaufgehen zu müssen.

Es gibt jede Menge Verbrennungsöfen in der ganzen Stadt, die alle paar Sekunden Feuer speihen. Wartet, bis die Flammen stoppen, rennt dann durch, bevor sie wieder anfangen.

Die Gerüste werden immer komplizierter und Flammen züngeln aus jedem Winkel. Nachdem Ihr den Level halb geschafft habt, erscheinen einige Plattformen, die nur erreicht werden können, wenn Ihr die vier unsichtbaren Plattformen rechts benutzt. Wenn Ihr die 100 Bögen erlangen wollt, müßt Ihr durch!



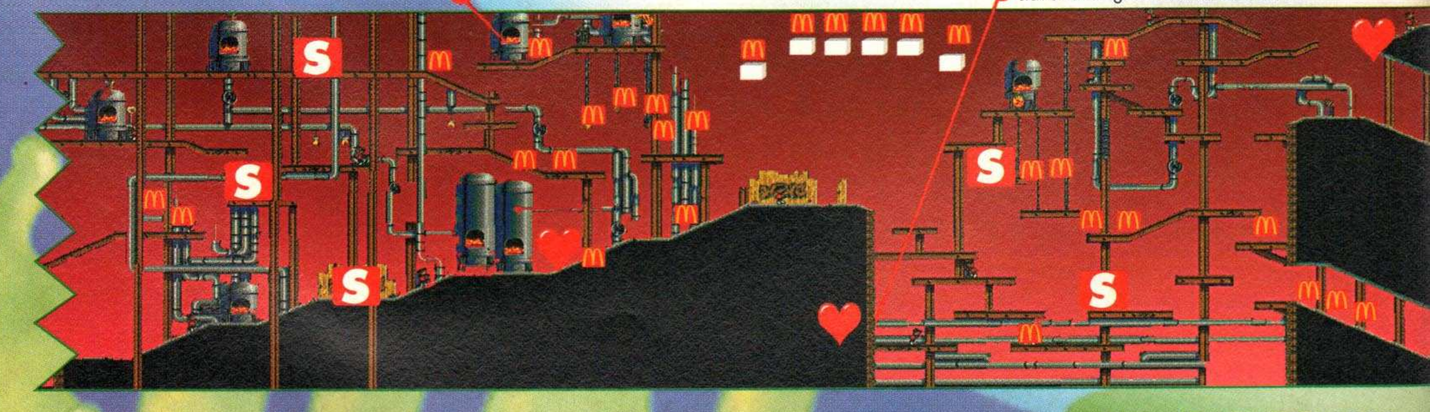
Toxi-Town 2

In den Gabelstablern halten sich immer Bonusse verborgen, Ihr könnt das Gefährt benutzen, um die höher gelegenen Plattformen zu erreichen.

Seht Euch vor, wenn Ihr auf diesen Plattformen steht, sie drücken Euch über den Abgrund hinaus. Oben werdet Ihr mit einem Herzen belohnt!

Die Flammen in den Hochöfen werden Euch keinen Schaden zufügen, aber die von den Bunsenbrennern schon! Unbedingt zu vermeiden!

Geht durch diesen Abschnitt, um Euch diesen nützlichen Gesundheits-Power-Up zu holen. Springt weiterhin gegen die Wände dieses Abschnitts, wo sich eine Menge Bonusse versteckt halten.





Es ist möglich, daß Ihr Verbrennungen erleiden, wenn Ihr über diesen Hochofen springt, denn die Flammen züngeln ziemlich in die Höhe.

Ihr müßt mit größter Geschwindigkeit durch diese 6 Verbrennungsöfen rennen, um Verbrennungen zu entgehen.

Kleiner Geheimtip: Ihr könnt auf diese Lichtketten springen und alle Bögen über ihnen einsammeln.

Um diese Plattformen zu erreichen, müßt Ihr Euch nach ganz rechts begeben und zur unsichtbaren Plattform hinüberspringen, ohne einen einzigen Fehler zu machen.

Seht Euch all diese Herrlichkeiten an! Springt auf die Plattformen wie gezeigt und Ihr könnt einige sieben Bögen und eine Uhr einsammeln. Fallt nur nicht hin, sonst verliert Ihr alles!

Einige Bögen sind in den Gerüsten versteckt und Ihr müßt Eure Augen wirklich aufsperren, um sie zu entdecken. Am besten haltet Ihr alles an und seht Euch genau um.

Benutzt den Aufzug, um über die Seite des Gabelstablers an die Bögen heranzukommen.

Toxi-Town Geschöpfe

Flammengeschöpfe. Sie tänzeln überall herum und versuchen, Euch zu treffen. Sie sind nicht so einfach, zu schlagen und sind außerdem sehr schnell.

Preßluftbohrer. Sie treiben sich auf den Gerüsten herum stehen Euch so oft wie möglich im Weg rum.

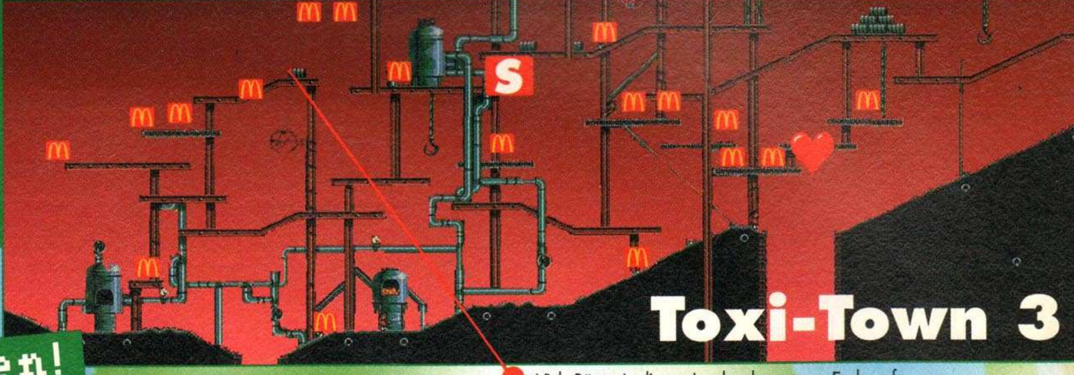
Smog. Die Smogwolken sind sehr gefährlich und werden versuchen, Euch zu ersticken.

Sprungfedern. Die beäugten Sprungfedern sind nicht gefährlich, außer man springt auf sie drauf. Sie sind dem Schleim im ersten Level sehr ähnlich.

Mülltonnen. Die Tonnen sind der Hauptfeind in Toxi-Town. Sie schleudern einfach immerzu Abfall auf Euch!

Reifen. Sie rollen einfach die Abhänge von Toxi-Town hinunter und fügen Euch leichten Schaden zu, wenn Ihr ihnen in den Weg kommt.

Hurraaa! Der letzte Abschnitt von Toxi-Town ist unglaublich schwer! Eine Unmenge Mülltonnen feuern jede Sekunde Raketen, so daß Ihr vier- oder fünfmal getroffen werden könntet, bevor Ihr sie zerstören könnt. Prägt Euch das Layout der Karten an und seht zu, das Ihr nicht in eine der tiefen Gruben fallt! Achtet besonders auf die die Fließbänder, die Euch nichts Gutes wollen!



Toxi-Town 3

Viele Bögen in diesem Level verlangen von Euch, auf Gegenstände, wie dieses Rohr, hinaufzuspringen. Das ist die einzige Möglichkeit, sie zu bekommen.

Wiederverwerten!





Wenn Ihr mehr als 70 Bögen auf jedem beliebigen Level aufsammelt, könnt Ihr zum Bonuslevel weitergehen. Das Ziel dieses Spiels ist es, alle vom Himmel fallenden Gegenstände einzusammeln (man kann nur eines auf einmal halten) und jedes in die korrekte Tonne zu plazieren. Die drei Gegenstände sind eine Flasche, eine Dose und Papier. Ihr müßt aber aufpassen, daß keines den Boden berührt.

Aah...die frische Bergluft! Abgesehen vom Loch in der Ozonzone, bestehen Eure Gegner in dieser Stufe aus Yetis (ja, sie existieren wirklich...echt!), Eisbären und Eisvögeln. Die meisten Bögen sind recht einfach zu erreichen, vergeßt aber nicht, jedes mit Schnee bedeckte Gebiet nach geheimen Wegen und Bonussen abzusuchen!

Wenn Ihr schnell hierdurchrennt, findet Ihr drei Bögen, die nicht sichtbar sind.

Arktische Welt 1



Der erste Eisbär greift Euch hier an, er schlittert auf Euch zu und wirft Euch um. Springt aufs Gitter und feuert Yetis, um zu entkommen.

Das war knapp! Wir haben die letzten drei Bögen ausfindig gemacht, die uns noch fehlten. Springt von den Rohren herüber.

Diese Eisstufen verschwinden, sobald Ihr sie berührt!


Diese Fließbänder führen Euch nach unten zum Müllschlucker. Rennt hinunter und Ihr habt einen längeren Anlauf für Euren Sprung!
Ihr könnt auf diese Sicherungen springen, um zu den Bögen zu kommen.
Ihr solltet Euch diesen Geheimplattformen von links nähern, um die Uhr zu erreichen.
Springt durch diese Mauer, um die drei versteckten Bögen zu erreichen. Ronald befindet sich oben auf diesem Level und nur ein Weg führt zu ihm.
Drückt hoch, wenn Ihr an dieser Stelle ankommt, um die Bögen ausfindig zu machen; macht dann einen Powersprung, um sie alle zu erreichen.
Springt von den Rohren herunter und begebt Euch auf diese Plattformen, um Euch das Extraleben zu greifen.
1-UP
CHEATS
Unendlich Leben
Sobald das Virgin-Logo erscheint, drückt A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A und C.
Laßt Euch hier über den Abhang fallen und Ihr findet eine kleine Höhle mit einem Bogen und einem Extraleben.
1-UP

Der zweite arktische Level spielt in den Eishöhlen, mit vielen eisigen Plattformen zum Abrutschen. Hauptgefahren sind die Fledermäuse (die steil aufsteigen, um Euch zu kriegen), Eisbären (die wie gewöhnlich daherschlittern) und merkwürdige Wirbelwinde (die Euch über den Abgrund werfen können). Die Arktik-Level sind sehr einfach.

Arktische Welt 2



Wenn Ihr hier Euren Halt verliert, fallt Ihr auf die Spitzen und verliert Euer Leben sofort.

AUF EINEN BLICK

NAME: Global Gladiators
SPIELDAUER: 3 Tage
HÖCHSTE PUNKTEZAHL: 8,900,500
NUMBER OF LEVELS: 12
LEVELANZAHL: mittel

Hier sind viele Bögen einzusammeln, aber möglicherweise müßt Ihr von den Felsen springen, um die höher gelegenen zu erreichen.

Diese Plattformen sind wirklich sehr glatt und Ihr könnt leicht über den Abgrund stürzen. Kein Problem, an die Bögen heranzukommen.

Arktische Welt 3

Arktische Welt 3 ist der einfachste Level seit Schleimwelt 3. Ihr müßt nur nach links rennen, alle Bögen einsammeln und immerzu schießen. Wenn Ihr ca. die Hälfte geschafft habt, nehmt Ihr unten eine Detour, die mit einem nützlichen Herz belohnt wird. Am Ende wartet der globale Wächter auf Euch (im grünen Kasten wird gezeigt, wie er zu besiegen ist).

Vergeßt nicht, wieder hier hinaufzuspringen, und die versteckten Bögen zu ergattern. Greift Euch das Herz oben, bevor Ihr die untere Route nehmt.

Dies ist der letzte Restart-Punkt des Spiels, und hierhin werdet Ihr zurücktransportiert, solltet Ihr es nicht schaffen, den Boss zu besiegen. Puuh, wenigstens muß der ganze Level nicht wiederholt werden!



Wenn Ihr zu schnell durch die Plattformen eilt, ist es sehr wahrscheinlich, daß Ihr von den Spitzen auf der einen oder anderen Seite aufgespießt werdet.

Wie immer, verschwindet diese Leiter, sobald Ihr sie betretet.



Just keep running up this slope whilst shooting and you will take out all the enemies.

Hier geht's lang, um Extrabögen zu kriegen, dann geht's nach rechts zum Levelende.



ARKTISCHE KREATUREN



Fledermaus. Diese kleinen Sauger werden aufmerksam, wenn Ihr Euch ihnen nähert und versuchen dann, Euch zu treffen. Springt zuerst über sie und schießt dann auf sie.



Derwisch. Wirbelt auf Euch zu, um Euch zu treffen und von der Plattform zu werfen. Er greift immer von Felsabgründen aus an.



Eisvogel. Wie die Fledermäuse, fliegen sie im wilden Sturzflug herunter, um Euch zu treffen. Ihr begegnet ihnen im ersten Arktischen Level.



Eisbären. Die Bären sind schon merkwürdig. Anstatt ihre Zähne gegen Euch zu gebrauchen, versuchen sie, in Euch hineinzuschlittern!



Yetis. Die Schneemenschen bombardieren Euch mit Schneebällen, ähnlich wie die Schleimwerfer es mit ihrer Substanz taten.

Ekliger Endwächter





Ganz einfach, SegaPro-Fans! Springt vom Abhang aus nach rechts und Ihr landet auf der Plattform vor dem ersten Wächter. Springt weiterhin aufwärts und schießt sowohl auf die Augen des Wächters, alsauch auf Fledermäuse, die eventuell aus seinem Mund kommen. Sobald er zerstört ist (nach ungef. 10 oder 15 Treffern), laßt Euch nach links fallen, wo sich eine weitere Plattform befindet und wiederholt den Vorgang mit dem zweiten Wächter.



SegaPro
Leserservice, Postfach 101 905
44719 Bochum

MEGA-WERT?
Ich spiele mit dem Gedanken, mir ein Mega-CD zuzulegen, will aber mein Geld nicht zum Fenster rausschmeißen (oder das meiner Eltern). Ist das Mega-CD den ganzen Hype wert oder was?
Eva Weider, Hannover

Ja und Nein. Momentan ist das dazugehörige Software noch nicht ganz ausgereift, doch das CD hat auf jeden Fall das Zeug zu einer erstklassigen Konsole. Alles in allem ist der Kauf eines Mega-CDs zu empfehlen, wenn Du Geld übrig hast; ausgereiftere Maschinen sind natürlich immer im Kommen.

VERWIRRUNG
Ich finde Eure Zeitschrift ja im Großen und Ganzen wirklich gut, aber hier muß ich doch mal eine kleine Kritik anbringen: Ich habe bemerkt, daß in vielen SegaPro-Ausgaben die Seitenzahlen nicht mit den im Inhaltsverzeichnis angegebenen übereinstimmen. Das ist oft ziemlich verwirrend und ärgerlich; muß das sein?
Patrick Dumais, Stuttgart

Immer diese Drucker! Viele Seiten des Magazins werden früh zusammengestellt und müssen später aus dem einen oder anderen Grund abgeändert werden. Da die Seiten dann schon gedruckt worden sind, wäre es sehr schwierig, die Seitenzahlen noch zu ändern; eine Tatsache, die in dieser Art von Zeitschrift oft schwer zu vermeiden ist. Wenn wir z.B. in letzter Minute noch ein exklusives Preview hereinbekommen, würden wir die Seiten "neu mischen", um Platz dafür zu machen.

MORTAL KOMBAT
Wird es Mortal Kombat auch als Mega-CD geben?
Kevin Peters, Bremen.

Die Mega-CD-Version von Mortal Kombat ist ohne Zweifel in Planung, wird aber später erscheinen als die anderen Modulumsetzungen. Die Programmierer arbeiten zur Zeit an einer Umsetzung, die dem Arkadespiel so ähnlich wie nur irgend möglich ist, was einige Zeit in Anspruch nimmt. Aus diesem Grund wird die CD-Version erst im nächsten Jahr erscheinen.

MEHR SPIELE FÜRS MS?
Wird es die Spiele Cool Spot und Hook auch auf dem Master System geben?
M. Gerber, Dresden

Jawohl, beide Spiele sind für Ende dieses Jahres geplant!

GUT GESAGT!
In der August-Ausgabe habe ich gelesen, daß es tatsächlich Leute gibt, die sich darüber streiten, welche Konsole nun die bessere ist, das "SNES" oder das "Mega Drive". Gibt's denn sowas? Jeder kauft sich die Konsole doch nur, um seinen Gaudi zu haben. Beide Konsolen sind Spitze! Das belegt schließlich die jeweilige Fananzahl. Schließlich können sich zig Tausende Sega- und zig Tausende Nintendo-Fans ja nicht irren!
Daniel Brieger, Wildau

Dem können wir nur aus vollem Herzen zustimmen, Daniel! Wir bekommen immer noch viele Zuschriften zu diesem Thema, von denen die meisten sich Deiner Meinung anschließen.

Es gibt natürlich immer Leute, die wahre Haßtiraden gegen die Besitzer der jeweils anderen Konsolen loslassen, aber wir haben nicht vor, deren Albernheit zu unterstützen, indem wir ihre Briefchen veröffentlichen.

Okay, okay, wir haben ja selbst ab und zu schon mal einen kleinen Witz losgelassen, was diese Sache betrifft, aber wir hoffen und glauben doch, daß diese von unseren Lesern als solche (kleine Späßchen) verstanden und nicht zu ernst genommen worden sind.

SONIC FOREVER
Erstmal ein herzliches Lob an das SegaPro-Team. Eure Komplettlösung von Land of Illusion und die Action Replay Codes aus Ausgabe 10 haben mir wirklich sehr geholfen.

Nun noch eine Frage: Kommt für mein Master System Sonic 3 raus oder nur fürs Mega Drive?
Daniel Fink, Kassel

Soweit wir informiert sind, soll Sonic 3 auf dem Master System unter dem Titel Sonic Chaos erscheinen.

NACH STRICH UND FADEN
Auf meinem Game Gear erscheint in der Bildmitte immer ein grauer Strich oder Faden, was soll ich dagegen tun?
K.-H. Peenz

Lieber K.-H., es wäre schwierig für uns, eine Ferndiagnose zu stellen, wir können Dir nur eines raten: Ab zur Reparatur mit dem Schätzchen!

ZWEI SYSTEME
Liebes SegaPro-Team! Ich bin stolzer Besitzer einen Mega Drives und SNES und ein begeisterter SegaPro-Leser. Mein Traum wäre es, daß ich in Eurer Zeitschrift nicht nur über die Sega-Systeme alles nachlesen kann, sondern auch über NINTENDO-Spiele. Habt Ihr Pläne dafür?
Thomas Enderlich, Berlin.

Die Mehrzahl unserer Leser liest gerade deshalb unsere Zeitschrift, weil wir uns auf die Sega-Systeme spezialisieren.

Wir müssen Dich enttäuschen: In absehbarer Zukunft ist kein solches Projekt geplant.



Daniel Meslien, aus Schwerin




COSMIC SPACEHEAD™
Wie würdest du die existenz der erde beweisen?
Begleite den ersten außerirdischen Touristen des Universums bei einem echt komischen, geradezu überirdischen Arcade-Abenteuer.
LIZENZIERT VON SEGA ENTERPRISES LTD FÜR DAS SPIEL AUF DEM SEGA MEGA DRIVE SYSTEM
LIZENZIERT VON SEGA ENTERPRISES LTD FÜR DAS SPIEL AUF DEM SEGA GAME GEAR SYSTEM
LIZENZIERT VON SEGA ENTERPRISES LTD FÜR DAS SPIEL AUF DEM SEGA MASTER SYSTEM
ERHÄLTLICH FÜR
Amiga, PC, N.E.S.
Codemasters™
Weitere Informationen erhalten Sie über:
Codemasters Software Company Limited, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire, CV33 ODL, G.B.
© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1993. Alle Rechte vorbehalten. Codemasters und Cosmic Spacehead sind eingetragene Warenzeichen, die unter Lizenz der Codemasters Software Company Ltd. benutzt werden. Von Sega Enterprises Ltd. für das Spielen auf dem Sega Megadrive, dem Sega Master System und Game Gear lizenziert. Megadrive, Master System und Game Gear sind eingetragene Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. Codemasters benutzt diese Warenzeichen unter Lizenz. NES ist ein Warenzeichen von Nintendo Company Limited. Codemasters ist keine Tochtergesellschaft von Nintendo Co. Ltd. und in keiner Weise mit Nintendo Co. Ltd. verbunden. Titel "The Fantastic Adventures of Dizzy". Spieltext nicht in Italienisch oder Spanisch.